



**ANALISIS PENERAPAN KURIKULUM FLEKSIBEL
DI DOES UNIVERSITY DITINJAU DARI
PERSPEKTIF KEBUTUHAN DUNIA INDUSTRI
HIBURAN**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh
Siti Asiyah
1102414100

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
TAHUN 2018**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul

“Analisis Penerapan Kurikulum Fleksibel di Does University Ditinjau dari Perspektif Kebutuhan Dunia Industri Hiburan” karya,

Nama : Siti Asiyah

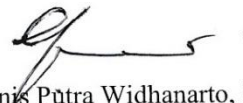
NIM : 1102414100

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Telah disetujui pembimbing untuk diujikan.

Semarang, 22 Maret 2018

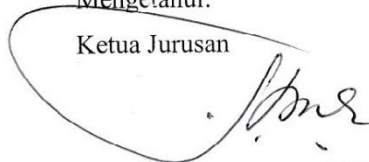
Pembimbing



Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198208192015041001

Mengetahui:

Ketua Jurusan



Drs Sugeng Purwanto, M.Pd
NIP. 195610261986011001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan berjudul “Analisis Penerapan Kurikulum Fleksibel di Does University Ditinjau dari Perspektif Kebutuhan Dunia Industri Hiburan” karya,

Nama : Siti Asiyah

NIM : 1102414100

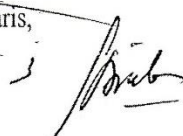
Program Studi : Teknologi Pendidikan

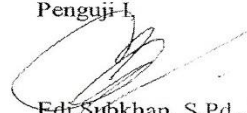
telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang,

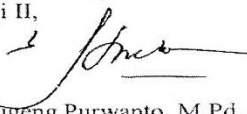
pada hari Selasa tanggal 27 Maret 2018

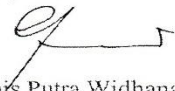
Semarang, 27 Maret 2018


Dekan FIP
Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP. 195604271986031001

Sekretaris,

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.
NIP. 195610261986011001

Penguji I,

Edri Subkhan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198109032012011048

Penguji II,

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.
NIP. 195610261986011001

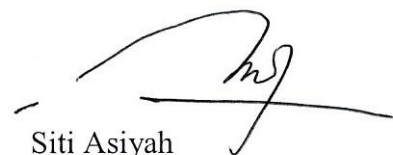
Penguji III,

Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198208192015041001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya (penelitian dan tulisan) saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap kode etik keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 22 Maret 2018

Yang membuat pernyataan



Siti Asiyah

NIM 1102414100

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto:

1. Barang siapa yang berjalan untuk menuntut ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga (HR. Muslim).
2. Ilmu tanpa amal umpama pohon tanpa buahnya (Imam Ibnu Majah).
3. Doa tanpa usaha adalah bohong dan usaha tanpa doa adalah sombong.

Persembahan:

Karya sederhana ini saya persembahkan untuk

1. Bapak, Ibu, Kakak, dan Adik tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan.
2. Dosen pembimbing (Bapak Ghanis Putra Widhanarto) yang senantiasa membimbing dan memotivasi.
3. Almamater Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Unnes yang telah memberikan kesempatan bagi saya untuk menimba ilmu di kampus ini.
4. Sahabat-sahabat tersayang dan teman-teman seperjuangan yang selalu mendukung dan memotivasi.
5. Seseorang yang selalu menemani, telah kebersamaan dan memberikan motivasi serta dukungan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Yang Maha Kuasa yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Penerapan Kurikulum di Does University Ditinjau dari Perspektif Kebutuhan Dunia Industri Hiburan” sebagai syarat memperoleh gelar sarjana. Melalui tulisan ini, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah berbaik hati, sabar, tulus, dan berkenan meluangkan waktu untuk mengarahkan, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas juga dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian.
2. Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin dan motivasi kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Seluruh dosen dan staf Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat, inspirasi, semangat, dan doa.
4. Ayahanda (Misrori) dan Ibunda (Nafsiyah) tercinta, yang selama ini tiada pernah berhenti mendoakan, memberikan semangat, nasihat, dan kasih sayang serta pengorbanan yang tak tergantikan hingga peneliti selalu kuat menjalani setiap rintangan yang ada.
5. Kakak (Mursalin dan Komarudin) serta Adik (Muhammad Maulana Ishaq) yang senantiasa memberikan doa, dukungan, nasihat, dan saran untuk keberhasilan ini.
6. Sahabat-sahabat tersayang khususnya Ani, Fifi, Putri, Sita, Hana, Fantri, Penny, Olga dan sahabat lainnya yang tidak bisa peneliti sebutkan semua,

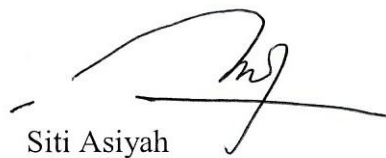
yang selalu memberikan dukungan dan bantuan, terima kasih untuk canda tawa, tangis, dan perjuangan yang telah kita lewati bersama dan terima kasih untuk kenangan manis yang telah diukir selama ini.

7. Teman-teman seperjuangan Rombel 3 KTP'14 “Keluarga Rotitalas” yang selalu memberikan semangat dan keceriaan selama masa perkuliahan, susah senang dirasakan bersama-sama. Dengan perjuangan dan kebersamaan kita pasti bisa!
8. Teman-teman KTP angkatan 2014 yang memotivasi dan memberikan semangat serta semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.
9. Seseorang yang telah setia menemani untuk memberikan dorongan dan motivasi kepada peneliti.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian dan penyusunan skripsi peneliti yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 22 Maret 2018

UNN
UNIVERSITAS NEGEF



Siti Asiyah

NIM 1102414100

ABSTRAK

Asiyah, Siti. 2018. “Analisis Penerapan Kurikulum Fleksibel di Does University Ditinjau dari Perspektif Kebutuhan Dunia Industri Hiburan”. *Skripsi*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : kurikulum fleksibel, kebutuhan dunia industri.

Kebutuhan dunia industri yang paling utama adalah kinerja yang memiliki kualitas tinggi dalam bidangnya. Keterampilan dan pemahaman yang dimiliki sangat berpengaruh dalam berkembangnya usaha industri. Kinerja dengan kualitas tinggi harus disiapkan dari pendidikan dengan acuan kurikulum. Kurikulum sekolah yang menerapkan keterampilan menggunakan sistem pembelajaran praktek dan pemberian tugas dengan tujuan peserta didik dapat dibekali keterampilan dan pemahaman sesuai konsentrasinya. Implementasi kurikulum tidak lepas dari pembelajaran, suatu pembelajaran dijalankan untuk mencetak lulusan dengan mutu kinerja tinggi, harus berjalan dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik dan lingkungan. Tujuan dari penelitian antara lain: 1) Does University menetapkan struktur kurikulum yang menjadi pendukung pembelajaran untuk menciptakan kinerja dengan kualitas tinggi dalam masa belajar sesuai kontrak yang disepakati. 2) Implementasi kurikulum Does University disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan dunia industri hiburan dengan menjalin kerjasama dengan Dunia Usaha/Dunia Industri (DU/DI). Lokasi penelitian adalah di sekolah non formal Does University Ungaran. Sumber data utama diperoleh dari narasumber yaitu tutor di Does University, serta sumber data sekunder peneliti memperoleh dari telaah dokumentasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi. Teknik analisis data meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa: 1) Does University menetapkan struktur kurikulum yang menjadi pendukung pembelajaran untuk menciptakan kinerja dengan kualitas tinggi dalam masa belajar sesuai kontrak yang disepakati. 2) Implementasi kurikulum Does University disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan dunia industri hiburan dengan menjalin kerjasama dengan Dunia Usaha/Dunia Industri (DU/DI). Manfaat penelitian sebagai kajian dalam penerapan kurikulum terutama di pendidikan tinggi, selain itu memberikan masukan positif terhadap pengembangan ilmu pendidikan serta memberikan wawasan terhadap penerapan kurikulum yang disesuaikan dengan minat dan bakat para siswa serta dalam memenuhi kebutuhan industri.

ABSTRACT

Asiyah, Siti. 2018. *“The Analysis Application of Flexible Curriculum at Does University Viewed from Industry Entertainment World Needs Perspective”*. Final Project. Curriculum and Education Technology Department. Faculty of Education. Universitas Negeri Semarang. Advisor Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd.

Keywords: flexible curriculum, needs of the industrial world.

The major needs of the industrial world are the high quality performances in their competence. The skills and the understanding have a very influential in the development of industrial business. The high quality performance must be prepared in an education within the references curriculum. In a school curriculum that applies the skills using the demonstration and practice learning. The aim of the learners can be equipped with skills and understanding according to their concentration. The implementation of the curriculum cannot be separated from learning. Learning is to create the graduates with high quality performance, must having an attention to the needs of learners and the environment. This study is aimed to: 1) To identification the structur of flexible curriculum in Does University that relates to the industrial needed, 2) to know how the implementation of Does University. The location of the research is in a non-formal school Does University Ungaran. The main references were obtained from the speakers at the University, as well as the secondary data obtained from the study of the documentation. The research approach is used descriptive qualitative. The data collection techniques in this study using interview techniques, observation, and documentation. The validity test of the data is using the triangulation. The data analysis techniques include data collection, data reduction, data presentation and conclusions. The result of the study shows that: : 1) Does the University sets out the structure of the curriculum was a strong supporter of learning to create high quality performance in its learning in accordance the agreed contract. 2) curriculum Implementation Does University adapted to the needs of learners and the world of entertainment industry by partnering with the world's business/Industry (DU/DI). The benefits of the study are making application of curriculum especially in a college. in addition to providing positive feedback on the development of science education and provide insight into the application of curriculum tailored to the interests and talents of students and in meeting industry needs.

DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	18
1.1 Latar Belakang	18
1.2 Identifikasi Masalah	19
1.3 Batasan Masalah.....	19
1.4 Rumusan Masalah	20
1.5 Tujuan Penelitian.....	20

1.6	Manfaat Penelitian.....	20
1.7	Penegasan Istilah	21
1.7.1	Kurikulum fleksibel	21
1.7.2	Does University	22
1.7.3	3D Animation.....	23
1.7.4	Industri 4.0.....	24
BAB II KERANGKA TEORITIK DAN KERANGKA BERPIKIR.....		25
2.1	Kerangka Teoritik	25
2.1.1	Pendidikan Indonesia.....	25
2.1.2	Mutu Pendidikan.....	29
2.1.3	Revolusi Industri.....	34
2.1.4	Pengertian Kurikulum.....	35
2.1.5	Peran Penting Kurikulum.....	38
2.1.6	Pendidikan Non Formal Does University.....	42
2.1.7	Kompetensi 3D Animation di Dunia Industri	46
2.2	Kerangka Berpikir.....	52
BAB III METODE PENELITIAN.....		54
3.1	Pendekatan Penelitian	54
3.2	Desain Penelitian.....	55
3.3	Fokus Penelitian	56

3.4	Data dan Sumber Data.....	57
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	57
3.6	Teknik Keabsahan Data.....	59
3.7	Teknik Analisis Data.....	60
BAB IV SETTING PENELITIAN		63
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		69
5.1	Hasil Penelitian	69
5.1.1	Identifikasi Struktur Kurikulum Fleksibel Does University.....	69
5.1.1.1	Profil Lulusan Does University	69
5.1.1.2	Kompetensi yang harus dikuasai oleh Lulusan Does University	74
5.1.1.3	Kompetensi Pembelajaran (Materi) di Does University.....	79
5.1.1.4	Pendekatan Pembelajaran, Strategi dan Metode.....	81
5.1.1.5	Media dan Sumber Belajar	84
5.1.1.6	Penilaian Hasil Belajar.....	87
5.1.2	Implementasi Kurikulum Fleksibel Does University	88
5.1.2.1	Perencanaan Kurikulum Fleksibel di Does University.....	88
5.1.2.2	Pengembangan Bahan Ajar.....	90
5.1.2.3	Pembelajaran di Does University	91
5.1.2.4	Penilaian Hasil Belajar di Does University	95
5.2	Pembahasan	98

5.2.1	Analisis Struktur Kurikulum Fleksibel Does University.....	98
5.2.1.1	Profil Lulusan Does University	98
5.2.1.2	Kompetensi yang harus dikuasai oleh Lulusan Does University	100
5.2.1.3	Kompetensi Pembelajaran (Materi) di Does University.....	101
5.2.1.4	Pendekatan Pembelajaran, Strategi dan Metode.....	103
5.2.1.5	Media dan Sumber Belajar	105
5.1.1.6	Penilaian Hasil Belajar.....	107
5.2.2	Analisis Implementasi Kurikulum Fleksibel Does University	108
5.2.2.1	Perencanaan Kurikulum Fleksibel di Does University.....	108
5.2.2.2	Pengembangan Bahan Ajar.....	110
5.2.2.3	Pembelajaran di Does University	112
5.1.2.4	Penilaian Hasil Belajar di Does University	114
BAB VI PENUTUP		118
6.1	Simpulan	118
6.2	Saran	119
DAFTAR PUSTAKA		121
LAMPIRAN.....		126

DAFTAR TABEL

Tabel 5. 1 Ketentuan Produk Kerjasama dengan Visual Expert.....	71
Tabel 5. 2 Ketentuan Produk Kerjasama dengan MD Intertainment.....	72
Tabel 5. 3 Kompetensi Pembelajaran Animasi dari Mentor Pertama.....	80



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	52
Gambar 3. 1 Bagan Desain Penelitian	55
Gambar 3. 2 Diagram Triangulasi.....	60
Gambar 5. 1 Produk Film Plentis Kentus.....	73
Gambar 5. 2 Produk Film Adit Sopo Jarwo.....	73
Gambar 5. 3 Proses Pembelajaran di Does University	83
Gambar 5. 4 <i>Showreel</i> atau Portofolio Peserta Didik	84
Gambar 5. 5 Lab Komputer Does University	86
Gambar 5. 6 Contoh Karya Peserta Didik Materi <i>Idle</i>	87
Gambar 5. 7 Produk dari Does Studio	89
Gambar 5. 8 Proses Pembelajaran Fleksibel	92
Gambar 5. 9 Proses Belajar Siswa dengan Praktek langsung	94
Gambar 5. 10 Bidang Tes Peserta Didik.....	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kode Teknik Pengumpulan Data.....	127
Lampiran 2 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara	128
Lampiran 3 Kode Informan Wawancara.....	129
Lampiran 4 Kisi-kisi Dokumentasi	130
Lampiran 5 Kisi-kisi Observasi	131
Lampiran 6 Transkrip Wawancara dengan Responden 1.....	132
Lampiran 7 Transkrip Wawancara dengan Responden 2.....	141
Lampiran 8 Transkrip Wawancara dengan Responden 3.....	146
Lampiran 9 Transkrip Wawancara dengan Responden 4.....	150
Lampiran 10 Hasil Observasi.....	152
Lampiran 11 Standar Isi Pembelajaran di Does University.....	157
Lampiran 12 Standar Isi Pembelajaran di Does University (Materi Inti Pembelajaran).....	158
Lampiran 13 Ketentuan Kerjasama dengan Visual Expert.....	159
Lampiran 14 Ketentuan Kerjasama dengan MD Intertainment.....	168
Lampiran 15 Hasil Karya Peserta Didik Satu Hari Satu Karya	169
Lampiran 16 Contoh Soal Tes Setiap Materi.....	171
Lampiran 17 Produk Kerjasama dengan DU/DI.....	173
Lampiran 18 Penerapan Kurikulum Fleksibel Does University	177
Lampiran 19 Telaah Dokumentasi	178
Lampiran 20 Analisis Triangulasi dengan Metode (Wawancara, Observasi, dan Dokumentasi).....	181

Lampiran 21 Data Lulusan Does University yang sudah diserap oleh Dunia Industri	126
Lampiran 22 Surat Izin Penelitian.....	127
Lampiran 23 Surat Balasan Izin Penelitian.....	128
Lampiran 24 Surat Telah Melakukan Penelitian.....	129
Lampiran 25 Dokumentasi dengan Narasumber.....	130



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia saat ini masih banyak diperdebatkan oleh kalangan pemerhati pendidikan. Khususnya pada kesenjangan antara pendidikan dan dunia kerja yang menjadi salah satu masalah yang dilematis. Faktor yang diperkirakan menjadi penyebab adalah kurikulum yang disajikan oleh lembaga pendidikan kurang mengarah akan kebutuhan industri untuk memasuki ke jenjang dunia kerja. Salah satu bukti yang dapat dilihat secara langsung adalah semakin banyaknya tamatan sekolah dari jenjang dasar sampai pendidikan tinggi yang tidak diserap dalam dunia kerja. Termasuk di dalamnya kesulitan penempatan pekerjaan atau mempekerjakan lulusan sekolah baik dari jenjang rendah sampai tinggi, karena calon tenaga kerja tidak benar-benar dibekali keterampilan yang menjadi minat dan bakat dari setiap individu. Sebagaimana diungkapkan oleh Nasution (dalam Dimiyati, 1995: 103) bahwa “perubahan dalam masyarakat, eksplosi ilmu pengetahuan dan lain-lain mengharuskan adanya perubahan kurikulum. Namun, perubahan-perubahan itu menyebabkan kurikulum yang berlaku tidak relevan”.

Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 36 menyebutkan bahwa; (1) pengembangan kurikulum dilakukan dengan mengacu pada standar nasional pendidikan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional; (2) kurikulum pada semua

jenjang dan jenis pendidikan dikembangkan dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik; (3) kurikulum disusun sesuai dengan jenjang pendidikan dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan memperhatikan; a) peningkatan iman dan takwa; b) peningkatan akhlak mulia; c) peningkatan potensi, kecerdasan, dan minat peserta didik; d) keragaman potensi daerah dan lingkungan; e) tuntutan pembangunan daerah dan nasional; f) tuntutan dunia kerja; g) perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni; h) agama; i) dinamika perkembangan global; dan j) persatuan nasional dan nilai-nilai kebangsaan; (4) ketentuan mengenai pengembangan kurikulum sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat (2), ayat (3) diatur lebih lanjut dengan Peraturan Pemerintah.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan pasal 1 ayat (1), (2), dan (3) menjelaskan bahwa (1) kerangka dasar Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan merupakan landasan filosofis, sosiologis, psikopedagogis, dan yuridis yang berfungsi sebagai acuan pengembangan struktur kurikulum pada tingkat nasional dan pengembangan muatan lokal pada tingkat daerah serta pedoman pengembangan kurikulum pada Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan; (2) struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan merupakan pengorganisasian kompetensi inti, mata pelajaran, beban belajar, dan kompetensi dasar pada setiap Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan; (3)

kerangka dasar dan struktur kurikulum sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan (2) tercantum dalam lampiran yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan.

Pengembangan kurikulum yang terjadi mengarah pada kebutuhan dan lingkungan peserta didik. Solusi yang telah dilakukan dalam menyesuaikan kurikulum dengan peserta didik adalah dengan pembaharuan kurikulum. Selain pembaharuan kurikulum, dalam pengembangan kurikulum juga memiliki peranan penting dari seorang guru. Seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh McFradden & Roehing (2017) menjelaskan bahwa guru harus berpartisipasi dalam proses membentuk kurikulum serta menyalurkan ide-ide desain kurikulum yang akan dilaksanakan dalam kelas masing-masing.

Upaya pembaharuan kurikulum dilakukan mulai dari kurikulum 1947, kurikulum 1952 (Rentjana Pelajaran Terurai 1952), kurikulum 1964, kurikulum 1968, kurikulum periode 1975, kurikulum 1984, kurikulum 1994 dan suplemen kurikulum 1999, kurikulum KBK, kurikulum KTSP, sampai kurikulum 2013 belum mendapatkan titik terang untuk menyelesaikan masalah tersebut. Adanya perubahan kurikulum tersebut bahkan sering kali dirasa sebagai penyebab ketidakstabilan pendidikan ketimbang sebagai peningkatan mutu pendidikan (Dwijowijoto: 2008).

Mutu pendidikan menurut Arcaro (dalam Supriyanto: 2008) kualitas dipandang sebagai proses sehingga kualitas dimaknakan sebagai proses yang tersusun untuk meningkatkan *output* yang dihasilkan. Dengan demikian

hasil akhir dari kualitas adalah produk. Sedangkan menurut Marsono (dalam Supriyanto: 2008) menyatakan bahwa kualitas merupakan suatu kondisi yaitu sekumpulan sifat khas suatu barang atau jasa yang harus sesuai dengan keinginan pengguna.

Mutu pendidikan menurut Akman, Tafsir & Tanjung (2016) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa seseorang yang telah memiliki desain yang jelas dan mampu melaksanakannya, dapat diartikan seseorang tersebut telah menjadi manusia yang sebenarnya. Mutu pendidikan akan berbeda sesuai pola pikir setiap individu. Faktor lain, mutu pendidikan juga dipengaruhi oleh kualitas kerja guru (Prasetyo, 2014). Sehingga diadakan program sertifikasi guru untuk meningkatkan kualitas mengajar guru guna meningkatkan mutu pendidikan.

Menurut Sudrajat (2005) pendidikan yang bermutu adalah pendidikan yang memiliki *output* dengan kemampuan dan kompetensi, baik kompetensi akademik maupun kompetensi kejuruan, dengan didasari kompetensi secara personal dan sosial, serta nilai-nilai akhlak mulia, yang semuanya merupakan kecapakan hidup (*life skill*). Lebih lanjut, Sudrajat (2005) mengemukakan pendidikan bermutu adalah pendidikan yang mampu mencetak manusia sebagai manusia seutuhnya (manusia paripurna) atau manusia dengan pribadi yang integral (*integrated personality*) yaitu manusia yang mampu mengintegrasikan iman, ilmu, dan amal.

Mutu pendidikan tinggi menjadi salah satu hal penting yang wajib diperhatikan oleh pemerintah serta masyarakat untuk menyelamatkan nasib

Negara Indonesia melihat kondisi sekarang dengan perkembangan teknologi yang sangat canggih. Perkembangan teknologi menjadi tantangan bagi dunia pendidikan untuk mencetak sumber daya manusia yang lebih tanggap terhadap perubahan-perubahan yang merajalela, sehingga lulusan sekolah dari berbagai jenjang harus mampu menyesuaikan kebutuhan industri. Seperti yang dikatakan oleh Ketua Umum Masyarakat Telematika Indonesia (Mastel), Kristanto, bahwa “Harus dibuat proses-proses pendidikan seperti kejuruan dan lain sebagainya. Ini harus dibuka seluas-luasnya. Pendidikan harus diorientasikan ke arah itu,” (Afrianti, 2017).

Rencana Pembangunan Jangka Panjang (RPJP) menjelaskan bahwa kemampuan bangsa yang berdaya saing tinggi adalah kunci tercapainya kemajuan dan kemakmuran bangsa. Kemampuan sumber daya manusia menjadi faktor peningkatan perekonomian suatu bangsa, karena manusia sebagai makhluk yang berperan aktif dalam perubahan melalui tingkat keterampilan dan pengetahuan yang dimilikinya (Arifin, 2012).

Menurut Suleman dan Paul (dalam Riskian, dkk.: 2011) kemampuan produktif seseorang dengan pengalaman kejuruannya merupakan suatu hal yang penting untuk mendapatkan keterampilan kerja setelah menempuh pendidikan non formalnya. Perlu dipahami bahwa pendidikan dan pengalaman kejuruan berkontribusi terhadap proses mempersiapkan tenaga terampil yang berguna.

Peneliti lain menjelaskan bahwa pendidikan kejuruan/keterampilan dan pengembangan keterampilan sudah dapat meningkatkan produktivitas

seseorang, keuntungan bagi pengusaha dan secara lebih luas meningkatkan pembangunan nasional. Tenaga kerja berpengetahuan yang terlatih dalam pekerjaan tertentu dan fleksibel merupakan modal yang paling penting diperlukan untuk pembangunan suatu negara (Kazmi dalam Riskian, dkk.: 2011).

Pendidikan kejuruan/keterampilan merupakan salah satu solusi untuk menanamkan *soft skill* kepada peserta didik mulai dari bangku pendidikan. Sekolah-sekolah formal maupun non formal sudah banyak mengembangkan program-program yang mendukung pemahaman yang lebih mendalam mengenai dunia kerja (Akhila, 2001: 50). Diharapkan dengan adanya program tersebut tamatan pendidikan dari berbagai jenjang sekolah dapat diserap dalam dunia industri sesuai dengan kejuruan yang telah diterima di bangku sekolah. Kebutuhan tenaga kerja atau dalam arti lebih kompleksnya disebut sebagai suatu kebutuhan seseorang dalam bekerja di dunia industri untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Kebutuhan industri memerlukan tenaga kerja yang memiliki *soft skill* yang standar untuk melakukan suatu pekerjaannya. *Soft skill* seseorang dapat diperoleh di bangku pendidikan yang memiliki tujuan tertentu untuk melahirkan tamatan dengan keterampilan sesuai kebutuhan industri. Tujuan pendidikan tersebut dirancang dalam suatu kurikulum yang menjadi pedoman berjalannya pendidikan. Pengertian kurikulum menurut UU. No. 20 Tahun 2003 adalah seperangkat rencana dan pengaturan tentang tujuan, isi, serta bahan pengajaran dan juga cara yang akan digunakan sebagai

pedoman penyelenggaraan kegiatan suatu pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pendidikan nasional. Adapun yang diungkapkan Nasution (2014) yaitu sejumlah mata pelajaran atau mata kuliah di sekolah atau perguruan tinggi, yang harus ditempuh untuk mencapai suatu ijazah atau seluruh pelajaran yang disajikan oleh suatu lembaga pendidikan. Sedangkan menurut Wirjasentosa (1984: 102) mengatakan bahwa kurikulum meliputi sejumlah pengalaman para siswa dan ruang lingkungannya meliputi kehidupan mereka sendiri.

Subekti, dkk. (2016) dalam penelitian “Pemahaman dan Peran Guru TIK dalam Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Menengah Atas” menyatakan bahwa kurikulum sebagai suatu rencana dalam pendidikan memiliki posisi strategis, karena seluruh pendidikan berpedoman kepada kurikulum. Kurikulum merupakan sentra pendidikan, maka dalam penyusunannya memerlukan landasan atau fondasi yang kuat, melalui pemikiran dan penelitian secara mendalam. Pada dasarnya kurikulum terdiri dari beberapa komponen, dan setiap komponen harus memperoleh perhatian yang sama. Komponen tersebut terdiri dari komponen tujuan, isi, metode, serta evaluasi.

Berdasarkan pengertian kurikulum tersebut dapat diartikan bahwa kurikulum merupakan serangkaian kegiatan yang berlandaskan atas tujuan yang telah dirumuskan dalam bentuk kemampuan dan pengetahuan yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti program pendidikan dalam satu-satuan jenjang pendidikan. Tujuan-tujuan yang telah dibentuk

tersebut merupakan kerangka pilihan materi pelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik secara terencana dan sistematis.

Implementasi kurikulum melaksanakan segenap rancangan yang telah ditetapkan dan disepakati agar tercapai tujuan yang diinginkan. Permasalahan akan terjadi apabila yang dilaksanakan bertolak dengan rencana/desain kurikulum yang telah disepakati. Rancangan kurikulum dan implementasi kurikulum adalah garis lurus dalam hubungan (konsep linearitas), sehingga implementasi adalah cermin dari rencana kurikulum.

Soedijarto (dalam Yamin: 2009) mengatakan bahwa sekolah merupakan lembaga sosial yang keberadaannya merupakan bagian dari sistem sosial negara bangsa. Sekolah bertujuan untuk mencetak manusia susila cakap, demokratis, bertanggung jawab, beriman, bertakwa, sehat jasmani dan rohani, memiliki pengetahuan dan keterampilan, berkepribadian yang mantap dan mandiri, dan lain sebagainya. Soedijarto lebih jauh mengatakan bahwa pencapaian itu akan bisa diraih ketika ada suatu proses yang terencana dengan efisien, efektif, dan relevan. Agar tujuan tersebut tercapai maka dibutuhkan kurikulum yang kuat, baik secara infrastruktur maupun superstruktur.

Penerapan kurikulum sebagai jalan yang hakiki harus ditempuh oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah dibentuk, tanpa kurikulum yang jelas tujuan pendidikan tidak akan menemukan arah yang dituju, bahkan tujuan program pendidikan tersebut berantakan dan tidak sesuai target yang diinginkan. Oleh sebab itu, kurikulum merupakan

petunjuk arah kemana pendidikan akan berjalan untuk mencapai tujuan atau *output* yang diharapkan.

Kurikulum dirancang dengan memperhatikan *output* yang ingin dihasilkan sedemikian rupa, agar kurikulum tersebut bisa menjadi serangkaian pengalaman peserta didik dan masuk dalam *long term memory* peserta didik yang relevan dengan kehidupannya. Aktivitas yang akan dijalankan dalam program pembelajaran diserahkan kepada penanggung jawab studi atau pengampu mata pelajaran supaya disesuaikan dengan bahan ajar dan kebutuhan peserta didik serta karakter peserta didik.

Kurikulum yang telah dirancang dalam suatu jenjang pendidikan diharapkan bisa melahirkan *output* yang memiliki kompetensi memadai untuk memenuhi kebutuhan industri, khususnya di era revolusi industri keempat atau sering disebut dengan revolusi industri 4.0. Industri 4.0 adalah generasi yang ditandai dengan segala sesuatu dikerjakan dengan tenaga mesin serta pengoperasiannya melalui internet. Menteri Koordinator Bidang Perekonomian Darmin Nasution mengatakan, revolusi industri keempat atau revolusi industri 4.0 di mana setiap produksi di industri sudah terintegrasi secara *online*, tidak bisa dihindari (Pratiwi, 2017).

Menurut Darmin, agar siap menghadapi revolusi industri 4.0 tersebut, peningkatan kapasitas sumber daya manusia (SDM) menjadi hal yang krusial untuk dijawab. Darmin menyebutkan pemerintah telah berupaya untuk mendorong meningkatkan kualitas SDM di Tanah Air. “Ini adalah area yang tidak bisa tidak harus kita jawab segera. Pemerintah sudah

punya langkah-langkah di bidang ini walaupun untuk mewujudkan dalam skala besar ternyata bukan main tantangannya, namun skala terbatas sudah berjalan,” ungkap Darmin (Pratiwi, 2017).

Revolusi industri 4.0 memang mengedepankan otomasi dalam proses produksi industri yaitu memanfaatkan tenaga robotik yang terhubung dengan internet dalam pengoperasiannya. Indonesia harus siap menuju perubahan besar dalam menghadapi revolusi industri 4.0 yang telah berkembang. Konsekuensinya, pendekatan dan kemampuan baru diperlukan untuk membangun sistem produksi yang inovatif dan berkelanjutan. Menteri Perindustrian (Menperin) Airlangga Hartarto pada acara *World Economic Forum on ASEAN 2017* di Phnom Penh, Kamboja mengatakan “ketika negara masuk ke industri 4.0, pertumbuhan industri yang menyeluruh dan berkelanjutan cenderung terjadi. Oleh karena itu, kami telah menyiapkan empat langkah strategis agar Indonesia mengimplementasikan industri 4.0”, (Julianto, 2017)

Pertama, menurut Airlangga, pihaknya sedang berusaha mendorong agar tenaga kerja di Indonesia terus belajar dan meningkatkan keterampilannya untuk memahami penggunaan teknologi *internet of things* atau mengimplementasikan kemampuan internet dengan lini produksi di industri. “Guna mendukung upaya tersebut, kami juga menginisiasi pelaksanaan pendidikan vokasi yang *link and match* antara SMK dengan industri,” ujar Airlangga (Julianto, 2017)

Langkah kedua, yaitu pemanfaatan teknologi digital untuk memacu produktivitas dan daya saing bagi industri kecil dan menengah (IKM) sehingga mampu menembus pasar ekspor melalui program e-smart IKM. “Program e-smart IKM ini merupakan upaya juga memperluas pasar dalam rantai nilai dunia dan menghadapi era industri 4.0,” imbuh Airlangga (Julianto, 2017).

Ketiga, pihaknya meminta kepada industri nasional dapat menggunakan teknologi digital seperti *Big Data* atau otomatisasi industri yang digunakan untuk mengoptimalkan jadwal produksi berdasarkan *supplier*, pelanggan, ketersediaan mesin dan kendala biaya. “Sistem industri 4.0 ini akan memberikan keuntungan bagi industri, misalnya menaikkan efisiensi dan mengurangi biaya sekitar 12-15 persen,” ungkap Airlangga. Langkah keempat, yang diperlukan adalah inovasi teknologi melalui pengembangan *start up* dengan memfasilitasi tempat inkubasi bisnis (Julianto, 2017). Upaya tersebut dilakukan oleh Kementerian Perindustrian dengan mengoptimalkan untuk menciptakan wirausaha berbasis teknologi yang di bangun di berbagai daerah di Indonesia.

Perkembangan revolusi industri 4.0 menjadi tantangan yang tidak bisa dihindari oleh negara-negara yang telah terintegrasi revolusi industri 4.0, termasuk Indonesia. Pembaharuan kurikulum pendidikan merupakan salah satu solusi untuk menciptakan tenaga kerja guna memenuhi kebutuhan industri di era industri 4.0. Beberapa upaya yang telah dilakukan oleh Kementerian Perindustrian yang telah dijelaskan sebelumnya, kini mulai

digencarkan masuk dalam kurikulum pendidikan. Pendidikan Formal ataupun Non Formal diberikan bekal untuk memahami dan memiliki keterampilan dalam pengoperasian internet guna menghadapi revolusi industri 4.0. Selain itu, jenjang pendidikan juga memberikan dasar-dasar kewirausahaan berbasis teknologi kepada peserta didik melalui pengembangan *start up*. Upaya tersebut bisa menjadi salah satu cara untuk melahirkan tenaga kerja yang berkompeten dan mampu menghadapi perkembangan industri di era revolusi 4.0.

Perkembangan industri selain dalam tahap revolusi 4.0 juga menghadapi perkembangan MEA. MEA merupakan singkatan dari Masyarakat Ekonomi ASEAN yang terdiri dari masyarakat di negara-negara ASEAN. Masyarakat Ekonomi ASEAN ini memiliki pola mengintegrasikan ekonomi ASEAN dengan cara sistem perdagangan bebas atau *free trade* diantara anggota negara-negara ASEAN (Imam, 2016).

Salah satu ciri dari MEA adalah membentuk ASEAN menjadi pasar dan basis dari produksi tunggal yang dapat membuat ASEAN terlihat dinamis dan dapat bersaing dengan adanya mekanisme dan langkah-langkah dalam memperkuat pelaksanaan baru yang berinisiatif ekonomi, mempercepat perpaduan regional yang ada di sektor-sektor prioritas, memberikan fasilitas terhadap gerakan bisnis, tenaga kerja memiliki bakat dan terampil, dan dapat memperkuat kelembagaan mekanisme di ASEAN (Imam, 2016).

Pendidikan memiliki peranan sangat penting dalam menyiapkan sumber daya manusia yang kompetitif untuk menghadapi persaingan pasar bebas. Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) atau Pasar Ekonomi ASEAN sudah disepakati berlaku dari tahun 2015. Oleh karena, itu untuk menyambut MEA pendidikan harus mampu menciptakan sumber daya manusia yang kreatif, peka, terampil dan kritis dalam menghadapi perubahan-perubahan yang akan terjadi di dunia pendidikan mendatang.

Tantangan MEA dalam dunia pendidikan yang akan dihadapi, diantaranya adalah banyaknya lembaga pendidikan asing, standar dan kompetensi pendidikan yang semakin pro pasar, serta tenaga kerja yang dibanjiri oleh orang asing (Imam, 2016).

Menghasilkan sumber daya manusia yang kompetitif bukanlah suatu pekerjaan yang mudah layaknya membalikan telapak tangan. Akan tetapi, apabila pendidikan Indonesia mampu membekali peserta didik dengan pengetahuan serta keterampilan yang memadai, maka tamatan pendidikan Indonesia akan memiliki rasa percaya diri dalam menghadapi persaingan pasar bebas secara global. Akan tetapi, pendidikan Indonesia masih memiliki beberapa masalah yang diperdebatkan yaitu kurikulum Indonesia yang belum relevan dengan kebutuhan industri dunia kerja dalam mencetak generasi yang diharapkan.

Relevansi kurikulum dengan kebutuhan dunia industri tidak lepas dari pentingnya penerapan kurikulum yang sesuai dengan bakat dan minat peserta didik untuk mencetak tamatan yang berkompetensi. Does University

merupakan salah satu sekolah Non Formal di Ungaran, yang berlokasi di Hotel Ungaran Cantik, Semarang. Does University tersebut menerapkan kurikulum yang unik dan selalu berkembang mengikuti kebutuhan dunia industri animasi dan teknologi informasi terkini. Konsentrasi belajar di sekolah tersebut adalah kelas *3D animation* dan kelas programmer. Sekolah tersebut didirikan sebagai sekolah bakat yang hanya mengajarkan apa yang disukai para siswa, sesuai minat dan bakat yang dimiliki oleh siswa tersebut. Sistem belajar mengajar dilakukan dengan metode karantina selama masa belajar. Does University memiliki tujuan untuk memenuhi kebutuhan industri hiburan sesuai perkembangan dunia industri.

Kebutuhan industri tidak hanya berlaku di perkembangan MEA, revolusi industri saat ini sudah mencapai titik industri generasi keempat atau industri 4.0. Kebutuhan industri adalah kebutuhan lapangan pekerjaan yang dicari oleh masyarakat untuk menemukan pekerjaan sesuai dengan kemampuan dan keterampilannya. Sedangkan industri 4.0 adalah generasi yang ditandai dengan kemunculan superkomputer, robot pintar, kendaraan tanpa pengemudi, editing genetik, dan perkembangan neuroteknologi yang memungkinkan manusia untuk lebih mengoptimalkan fungsi otak, dengan kata lain industri 4.0 yaitu generasi dimana semua pekerjaan dilakukan oleh mesin (Hassim, 2016).

Kebutuhan industri banyak bergerak diberbagai bidang untuk memenuhi kelangsungan hidup manusia, salah satunya adalah hiburan. Industri hiburan adalah lapangan pekerjaan yang bergerak di bidang

hiburan. Industri hiburan sekarang terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Teknologi dan industri hiburan perkembangannya sudah tidak dalam lingkup yang terbatas tetapi semakin luas dengan maraknya media sosial. Internet sudah menjadi jalan pintas bahkan alternatif yang banyak digunakan ketika media hiburan konvensional tidak bisa menampung ide kreatif karena permasalahan kebutuhan yang dipenuhi memerlukan biaya tinggi.

Perkembangan industri 4.0, yang semuanya dikerjakan oleh mesin atau teknologi, tidak lain dalam bidang hiburan. Hiburan konvensional kini sudah mulai tersingkirkan karena adanya hiburan dari teknologi yang sangat mudah sekali untuk diakses. Bisnis dibidang industri hiburan antara lain jasa mengelola acara khusus, desain grafis digital, layanan video editing, animasi 3D, biro iklan, jasa perekaman dan editing suara, dan masih banyak lagi. Akan tetapi, dalam penelitian memfokuskan industri hiburan dalam bidang *3D animation* di Does University.

Di Indonesia animasi lahir dari jaman kuno, dibuktikan dengan mulai adanya wayang kulit di tanah Air. Perkembangan animasi yang sangat cepat, membuat beberapa lembaga pendidikan membuka jurusan animasi untuk menangkap peluang kerja di bidang hiburan, salah satu adalah Does University yang membuka jurusan *3D animation* dengan kurikulum disesuaikan dengan kebutuhan industri hiburan. Kurikulum dirancang dengan mengikuti perkembangan animasi 3D dengan tujuan untuk mencetak seorang animator yang dapat memenuhi kebutuhan dunia industri hiburan,

karena di Indonesia masih membutuhkan banyak sumber daya manusia untuk mengembangkan dunia animasi.

Kurikulum yang diterapkan di Does University disebut dengan kurikulum fleksibel dengan menyesuaikan kebutuhan dunia industri hiburan serta kebutuhan peserta didik sebagai upaya menyiapkan peserta didik masuk dunia kerja. Senada dengan penelitian Dimiyati (1995) dengan judul “Upaya yang Perlu Dikembangkan dalam Melaksanakan Kurikulum Fleksibel” menyatakan hasil bahwa penerapan kurikulum fleksibel di Jurusan Pendidikan Olahraga FPOK IKIP Yogyakarta, merupakan suatu pendekatan perbaikan ke arah terciptanya lulusan yang mempunyai kesempatan terbuka untuk terjun ke dunia kerja. Akan tetapi karena konsep perbaikan meminta situasi yang baru, maka harus terjadi pengembangan yang melibatkan berbagai kemampuan untuk mengoptimalkan kurikulum tersebut.

Penelitian yang lain oleh Hidayati & Prihatin (2016) dengan judul “Pengelolaan Kurikulum Sekolah Alam di Tk Alam Al Biruni Cirebon” bahwa kurikulum yang diterapkan merupakan perpaduan dari kurikulum nasional dan khas sekolah alam berbasis *mutiple intellegence* berpilar pada akhlak serta terintegrasi menggunakan metode *spider web*, perencanaan kurikulum diwujudkan dalam bentuk silabus dan Rencana Kerja Harian, pelaksanaan kurikulum menitik beratkan kepada pembentukan karakter dan akhlak, serta evaluasi dilakukan berupa evaluasi mingguan, bulanan, dan tahunan. Tujuan pendidikan sekolah alam yang dikelola oleh Yayasan Al

Biruni Cerdas Ekselensia ini adalah menjadi sekolah terbaik bagi tumbuh kembangnya seluruh potensi anak dalam rangka membentuk cendekiawan muslim yang berkualitas. Tujuan tersebut dapat tercapai dengan menciptakan dan mengembangkan lingkungan belajar yang stimulatif dan kreatif, menyenangkan serta mendorong berkembangnya jiwa kepemimpinan, sikap disiplin, mampu bekerja sama, dan membangun kepedulian terhadap lingkungan alam dan sosial. Secara tidak langsung sekolah TK alam Al Biruni telah mempersiapkan peserta untuk menghadapi perubahan-perubahan pendidikan sejak usia dini.

Hidayati (2015) dalam penelitian yang berjudul “Relevansi Lulusan Sekolah Menengah Kejuruan dengan Kebutuhan Dunia Usaha dan Industri” menyimpulkan bahwa kurikulum SMK N 1 Batang dirancang dengan menyesuaikan kebutuhan Dunia Usaha dan Industri. Sehingga pembuatan dan pelaksanaan kurikulum di SMK N 1 Batang melibatkan tiga pihak yaitu DU/DI, guru-guru dan pihak sekolah yang berwenang, serta dinas pendidikan. Secara teori kompetensi yang diajarkan di sekolah kepada siswa lulusan SMK N 1 Batang program keahlian akuntansi sudah dengan kebutuhan Dunia Usaha/Dunia Industri (DU/DI), namun faktanya masih banyak lulusan SMK N 1 Batang bekerja tidak sesuai dengan kejuruannya. Sehingga dengan kata lain nilai kompetensi yang diterapkan DU/DI dengan sekolah memiliki standar yang berbeda.

Mardis, dkk., (2017) melakukan penelitian dengan judul “*Assessing Aligment between Information Technology Educational Opportunities,*

Professional Requirements, and Industry Demands” menghasilkan data penelitian “*integrated data suggested that while the two-year and four-year programs imparted key technical skills, to qualify employers sought applied, or “soft”, skills such as critical thinking, problem solving, teamwork, and written and verbal communication*”. Dapat disimpulkan dalam penelitian ini menjelaskan bahwa suatu program pendidikan kursus komputer menerapkan sistem pembelajaran dengan kontrak dua sampai empat tahun difokuskan dalam menanamkan keterampilan, seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, kerjasama, dan berkomunikasi dalam diri peserta didik untuk memenuhi kebutuhan masa depan.

Riset-riset terdahulu memiliki relevansi dengan riset peneliti, yaitu menerapkan kurikulum yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa serta perkembangan dunia industri dan dilaksanakan dengan memfokuskan minat dan bakat peserta didik untuk melahirkan sumber daya manusia yang mempunyai kompetensi dan keahlian yang mampu mengikuti perkembangan dunia industri, khususnya di era revolusi industri 4.0.

Penelitian yang diajukan oleh peneliti yaitu “**Analisis Penerapan Kurikulum Fleksibel di Does University Ditinjau dari Perspektif Kebutuhan Dunia Industri Hiburan**” memiliki keunggulan dari penelitian sebelumnya, bahwa penelitian berfokus pada kurikulum yang diterapkan di Does University yang merupakan sekolah non formal, dan sekolah memiliki sistem kurikulum yang fleksibel dalam mempersiapkan sumber daya manusia lulusan Does University dengan kualitas kinerja tinggi.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang peneliti ajukan pada penelitian ini dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Kurikulum yang diterapkan di suatu lembaga pendidikan tidak memenuhi kebutuhan dan minat serta bakat peserta didik.
2. Kompetensi lulusan baik dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi tidak memenuhi kebutuhan industri.
3. Kompetensi animator 3D di Indonesia untuk memenuhi kebutuhan industri khususnya di Does University.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, penelitian ini membatasi pada masalah yang berkaitan dengan:

1. Adopsi kurikulum yang menjadi fokus penelitian yaitu kurikulum yang diterapkan di Does University, yaitu kurikulum fleksibel karena di Does University ingin melahirkan tenaga kerja yang relevan dengan dunia industri.
2. Implementasi kurikulum fleksibel Does University ditinjau dari perspektif kebutuhan duni industri.
3. Peneliti membatasi objek penelitian hanya di jurusan 3D *animation* karena animasi merupakan salah satu pilar pengembangan industri 4.0 oleh pemerintah untuk memajukan animasi di Indonesia demi memenuhi kebutuhan industri hiburan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah struktur kurikulum fleksibel Does University yang sesuai dengan kebutuhan industri hiburan?
2. Bagaimanakah implementasi kurikulum fleksibel Does University?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penelitian tersebut, tujuan penelitian yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi struktur kurikulum fleksibel Does University yang sesuai dengan kebutuhan industri hiburan.
2. Mengetahui implementasi kurikulum fleksibel Does University.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yakni sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Sebagai kajian dalam penerapan kurikulum terutama di pendidikan tinggi, selain itu memberikan masukan positif terhadap pengembangan ilmu pendidikan serta memberikan wawasan terhadap penerapan kurikulum yang disesuaikan dengan minat dan bakat para siswa serta dalam memenuhi kebutuhan industri.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru dan Dosen

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan profesionalitas diri terutama guru dan dosen dalam menciptakan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan para siswa, serta *update soft skill* sesuai perkembangan kebutuhan industri

b. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian yang membahas tentang kurikulum yang relevan dengan kebutuhan industri, dapat dijadikan pedoman mahasiswa untuk mematangkan keterampilan yang dimiliki agar bisa memenuhi kebutuhan industri.

c. Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai evaluasi penerapan kurikulum serta menjadi pertimbangan dalam penerapan kurikulum di suatu lembaga.

1.7 Penegasan Istilah

1.7.1 Kurikulum fleksibel

Kurikulum menurut UU. No. 20 Tahun 2003 adalah seperangkat rencana dan pengaturan tentang tujuan, isi, serta bahan pengajaran dan juga cara yang akan digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan suatu pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pendidikan nasional. Sedangkan, pengertian kurikulum fleksibel menurut Abdoellah (dalam Dimiyati, 1995) sebagai berikut:

Secara luas fleksibilitas program pendidikan tinggi termasuk di bidang pendidikan, khususnya keguruan, ditampilkan dalam tiga dimensi, yaitu penyelenggaraan program, mahasiswa dan keluaran. Fleksibilitas dari segi penyelenggaraan berarti program-program yang disajikan seyogyanya dapat memberikan pilihan yang lebih luas kepada mahasiswa untuk memilih berbagai kemungkinan rumusan program studi, baik berdasarkan kemampuan maupun minatnya. Fleksibilitas dari segi keluaran, berarti lulusan diharapkan memiliki kemampuan yang luwes. LPTK harus mampu menampilkan fleksibilitas di ketiga dimensi, meskipun dalam kadar yang beragam sesuai dengan keadaan dan kemampuan setempat. Dengan kemampuan yang lebih luwes, lulusan tidak hanya terpaku pada satu kemungkinan yang sempit sebagaimana yang dialami oleh lulusan LPK dewasa ini.

Kesimpulan dari beberapa pengertian tersebut, bahwa kurikulum fleksibel adalah suatu rencana pembelajaran yang didesain untuk memiliki sifat luwes atau lentur dalam pelaksanaannya, memungkinkan terjadinya penyesuaian-penyesuaian berdasarkan situasi dan kondisi tempat serta waktu yang terus berkembang.

1.7.2 Does University

Does University merupakan salah satu sekolah non formal di Ungaran, yang berlokasi di Hotel Ungaran Cantik, Semarang. Sekolah tersebut didirikan sebagai sekolah bakat atau sekolah keterampilan yang hanya mengajarkan apa yang disukai para siswa, sesuai minat dan bakat yang dimiliki oleh siswa tersebut. Konsentrasi belajar di Does University adalah kelas animasi 3D, *modeller*, *compositor*, dan *programmer*. Peserta didik yang belajar di Does University tidak dilihat dari latar belakang pendidikan terakhir, tetapi hanya melihat bakat dan minat peserta didik untuk belajar di Does University. Lulusan Does University tidak memiliki gelar khusus, tetapi membawa kompetensi sebagai seorang animator.

1.7.3 3D Animation

Wright (dalam Rochman, dkk., 2005: 4-5) berpendapat bahwa animasi adalah usaha manusia dalam menggerakkan makhluk hidup maupun benda mati melalui media tersebut yang diberi nama menganimasikan. Animasi dalam bahasa Inggris “*animate*” berasal dari bahasa Latin “*animare*”, memiliki arti menghidupkan, mengisi dengan kehidupan, membuat jadi hidup atau memberikan nyawa. Dalam Oxford Dictionary, akar dari kata animasi adalah “*anima*” yang berarti jiwa yang hidup.

Menurut Rochman, dkk., (2005) menjelaskan bahwa animasi adalah; (1) suatu kondisi dengan penuh semangat dan aktif; (2) teknik mengambil gambar atau memotret pose dari beberapa makhluk hidup atau benda mati untuk menciptakan ilusi gerakan dalam film yang disusun berurutan; dan (3) teknik memanipulasi gambar elektronik dengan tujuan untuk memberikan kehidupan atau nyawa pada gambar mati.

3D *animation* adalah penciptaan gambar bergerak dalam ruang digital 3 dimensi. Hal ini dilakukan dengan membuat frame yang mensimulasikan masing-masing gambar, difilmkan dengan kamera virtual, dan *output*-nya berupa video yang sudah di *rendering* atau *realtime*.

Konsep 3D animation sendiri adalah sebuah model yang memiliki bentuk, volume, dan ruang. 3D animation merupakan jantung dari *game* dan *virtual reality*, tetapi biasanya juga digunakan dalam presentasi grafis untuk menambahkan efek visual ataupun film.

1.7.4 Industri 4.0

Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Industri (BPPI) Haris Munandar menjelaskan, Industri 4.0 mengacu pada peningkatan otomatisasi, *machine-to-machine* dan komunikasi *human-to-machine*, *artificial intelligence*, serta pengembangan teknologi berkelanjutan (Herdiman, 2017).

Menurut Munandar lebih lanjut, kebutuhan investasi dalam implementasi Industri 4.0 didasarkan pada empat faktor penggerak, yaitu: (1) peningkatan volume data, daya komputasi dan konektivitas; (2) kemampuan analitis dan bisnis intelenji; (3) bentuk baru dari interaksi *human-machine*; (4) pengembangan transfer instruksi digital ke dalam bentuk fisik, seperti robotik dan cetak 3D (Herdiman, 2017).

Pengertian Industri 4.0 menurut penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa Industri 4.0 adalah generasi yang ditandai dengan kemunculan superkomputer, robot pintar, kendaraan tanpa pengemudi, editing genetik, dan perkembangan neuroteknologi yang memungkinkan manusia untuk lebih mengoptimalkan fungsi otak, dengan kata lain industri 4.0 yaitu generasi dimana semua pekerjaan dilakukan oleh mesin.

BAB II

KERANGKA TEORITIK DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Kerangka Teoritik

2.1.1 Pendidikan Indonesia

Pengertian pendidikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.

Dewey (dalam Hermawan, 2012) memandang pendidikan sebagai proses pembentukan kemampuan dasar yang fundamental, baik menyangkut daya pikir maupun daya perasaan, menuju arah ke tabiat manusia. Selain itu, Dewey (dalam Munib, 2012) dalam bukunya *Democracy and Education* menyebutkan, bahwa pendidikan adalah proses yang berupa pengajaran dan bimbingan, bukan paksaan yang terjadi adanya interaksi antar masyarakat.

Morris (dalam Hermawan, 2012) menyatakan, pendidikan adalah studi filosofis, karena itu sebenarnya bukan hanya alat sosial semata, tetapi juga menjadi agen yang melayani hati nurani masyarakat dalam memperjuangkan hari esok yang lebih baik.

Ki Hajar Dewantara (dalam Munib, 2012) menyatakan, bahwa pendidikan adalah daya upaya untuk memajukan tumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelekt), dan tubuh anak.

Crow and Crow (dalam Munib, 2012) menyatakan, bahwa pendidikan adalah proses yang berisi berbagai macam kegiatan yang cocok bagi individu untuk kehidupan sosialnya dan membantu meneruskan adat dan budaya serta kelembagaan sosial dari generasi ke generasi.

Joesoef (dalam Munib, 2012) menegaskan, bahwa pendidikan mengandung dua aspek yakni sebagai proses dan sebagai hasil/produk. Pendidikan sebagai proses adalah proses bantuan, pertolongan, bimbingan, pengajaran, dan pelatihan. Sedangkan pendidikan sebagai hasil/produk adalah manusia dewasa, susila, bertanggung jawab, dan mandiri.

Ismuradi (2002) dalam penelitian “Dinamika Pendidikan di Sekolah: Pendidikan Moral dan Keterampilan Hidup” menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan/atau latihan bagi peranannya di masa depan, begitu bunyi pasal 1, ayat 1 USPN. Banyak hal yang harus dipikirkan oleh pendidik agar peserta didik memiliki kesiapan dan kemampuan untuk berperan dalam kehidupannya, khususnya di era globalisasi ini. Pendidikan mengandung pengertian proses perubahan sikap/perilaku pada peserta didik, dari sebelumnya tidak mampu menjadi mampu, dari tidak menyadari menjadi menyadari, dari tidak faham menjadi faham, dari tidak berani mengambil keputusan menjadi berani mengambil keputusan, dll.

Proses mengubah sikap/perilaku/keberanian untuk masa depan diperlukan campur tangan orang dewasa yaitu tenaga pendidikan di suatu lembaga pendidikan/sekolah, para orang tua di dalam keluarga, dan orang

dewasa lain dalam masyarakat. Pendidikan yang diperoleh peserta didik tidak hanya pada saat mereka jam sekolah saja, namun dalam kehidupan sehari-hari di keluarga ataupun lingkungan juga memberikan pendidikan bagi peserta didik untuk masa depannya. Namun, yang menjadi tolak ukur keberhasilan peserta didik untuk masa depannya adalah pendidikan di suatu lembaga/sekolah, terlebih setelah dimulainya pendidikan modern di Indonesia.

Pendidikan modern di Indonesia sudah dimulai sejak akhir abad ke-18, sebagai akibat kritik dari kelompok sosialisasi di Negeri Belanda yang menyebabkan sengsaranya kehidupan di Hindia Belanda. Fenomena tersebut terjadi ketika Belanda mengakhiri Politik “Tanam Paksa” menjadi “Politik Etis”. Pendidikan “Ongko Loro” diperkenalkan sebagai elaborasi terhadap desakan kaum sosialis di Negeri Belanda, selain itu juga didasari kebutuhan pemerintah pendudukan untuk mendapatkan pegawai negeri jajaran rendah di dalam administrasi pendudukannya. Pendidikan yang “digerakkan” oleh penjajah Belanda kemudian “ditiru kembangkan” oleh kaum nasional Indonesia (Dwijowijoto, 2008: 15).

Sejarah pendidikan di Indonesia modern dimulai dari lahirnya gerakan Boedi Oetomo di tahun 1908, Pagoeyouban Pasoedan di tahun 1913, dan Taman Siswa di tahun 1922. Perjuangan kemerdekaan menghasilkan kemerdekaan RI di tahun 1945. Soekarno, Presiden RI yang pertama, membawa semangat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, dengan semangat *nation and character building*. Presiden RI

pertama mendirikan sekolah di pelosok tanah air dan mencari anak-anak untuk disekolahkan tanpa bayar. Guru pertama yang diangkat adalah rata-rata tamatan SD, tetapi Soekarno mempunyai strategi untuk meningkatkan kualitas guru, didirikan pendidikan guru yang bernama KPK-PKB, SG 2tahun, SGA/KPG, Kursus B-1 dan Kursus B-2 (Dwijowijoto, 2008: 15-16).

Selain Soekarno, Menteri Pendidikan Ki Hajar Dewantara juga mengembangkan pendidikan dengan sistem *among* berdasarkan asas-asas *kemerdekaan, kodrat alam, kebudayaan, kebangsaan dan kemanusiaan* yang dikenal sebagai *Panca Dharma Taman Siswa* dan semboyannya yang berbunyi *ing ngarso sung tulodho, ing madyo mangun karso, tut wuri handayani* (Dwijowijoto, 2008: 16).

Pemerintahan Orde Baru yang dipimpin Soeharto menyerukan moto *membangun manusia Indonesia seutuhnya dan masyarakat Indonesia seluruhnya* sebagai pengganti dari moto Presiden Soekarno *nation and character building*. Pada tahun 1968 dilakukan upaya penyempurnaan kurikulum pendidikan yang dibantu para ilmuwan dari Amerika Serikat. Tahun 1969-1970 diadakan Proyek Penilaian Nasional Pendidikan (PPNP) dan menemukan ada empat masalah pokok dalam pendidikan di Indonesia : pemerataan, mutu, relevansi, dan efisiensi pendidikan (Dwijowijoto, 2008: 16-17).

Sejarah singkat yang telah dijelaskan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa sampai saat ini permasalahan pendidikan Indonesia masih

dalam bidang pemerataan, mutu, relevansi, dan efisiensi pendidikan. Namun demikian, Indonesia memerlukan sumber daya manusia berilmu-pengetahuan untuk menjadi negara bangsa yang “selamat” dan menjadi “warga global” jika mempunyai warga negara yang berilmu-pengetahuan. Pendidikan Indonesia masih memerlukan pembaharuan-pembaharuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia (Dwijowijoto, 2008: 24).

Pembaharuan-pembaharuan pendidikan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia semakin digencarkan melihat perkembangan industri yang tidak bisa dibendung lagi. Perkembangan industri kini sudah mencapai generasi keempat atau industri 4.0 serta diberlakukannya MEA merupakan tantangan yang sangat berat bagi pemerintah untuk benar-benar memperbaharui kurikulum pendidikan guna menciptakan *output* yang relevan dengan kebutuhan industri. Beberapa upaya yang telah direncanakan dalam penanaman keterampilan pengoperasian internet kepada peserta didik, diharapkan bisa dioptimalkan dalam skala besar, sehingga sumber daya manusia Indonesia bisa memosisikan diri pada perkembangan era industri 4.0.

2.1.2 Mutu Pendidikan

Permendiknas No. 63 Tahun 2009 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan menyebutkan bahwa penjaminan mutu pendidikan adalah kegiatan sistemik dan terpadu oleh satuan atau program pendidikan, penyelenggara satuan atau program pendidikan, pemerintah daerah,

pemerintah, dan masyarakat untuk menaikkan tingkat kecerdasan kehidupan bangsa melalui pendidikan. Tujuan akhir penjaminan mutu pendidikan adalah tingginya kecerdasan kehidupan manusia dan bangsa sebagaimana dicita-citakan oleh Pembukaan Undang-undang Dasar Negara RI tahun 1945.

Program mutu sebenarnya berasal dari dunia bisnis. Dalam dunia bisnis, baik yang bersifat produksi maupun jasa, program mutu merupakan program utama untuk kelanggengan dan kemajuan usaha. Keberhasilan usaha sangat ditentukan oleh mutu sesuai dengan permintaan dan tuntutan pengguna. Permintaan dan tuntutan pengguna terhadap produk dan jasa layanan terus berubah dan berkembang. Sejalan dengan hal itu, mutu produk dan jasa layanan yang diberikan harus selalu ditingkatkan. Fenomena sekarang ini, sangat terlihat bahwa mutu bukan hanya menjadi masalah dan kepedulian dalam bisnis, namun dalam bidang lainnya, seperti pemerintahan, layanan sosial, pendidikan, bahkan sampai bidang keamanan dan ketertiban.

Dunia pendidikan memiliki beberapa masalah mutu yaitu, mutu pendidikan, mutu pengajaran, bimbingan dan latihan guru, serta mutu profesionalisme dan kinerja guru. Masalah mutu tersebut terkait dengan mutu manajerial para pemimpin pendidikan, keterbatasan dana, sarana dan prasarana, fasilitas pendidikan, media, sumber belajar, alat dan bahan latihan, iklim sekolah, lingkungan pendidikan, serta dukungan dari pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan. Kelemahan mutu dari komponen-

komponen pendidikan tersebut berujung pada rendahnya mutu lulusan (Sukmadinata, dkk., 2008: 8).

Rendahnya mutu lulusan dapat menimbulkan berbagai masalah yang lebih besar lagi, seperti lulusan tidak dapat melanjutkan studi, tidak dapat menyelesaikan studinya pada jenjang yang lebih tinggi, tidak dapat bekerja/tidak diserap dalam dunia kerja, diterima bekerja namun tanpa prestasi, tidak dapat mengikuti perkembangan masyarakat, dan tidak produktif. Lulusan yang tidak produktif akan menjadi beban masyarakat, menambah biaya kehidupan dan kesejahteraan masyarakat, serta memungkinkan menjadi warga yang terisih dari masyarakat.

Suryadi (dalam Akhwan, 2003: 38-39) menjelaskan bahwa peningkatan mutu pendidikan diperlukan tiga pendekatan yang menjadi fokus perhatian pemerintah dan para ahli pendidikan Indonesia, yaitu substansi pendidikan, teknis pendidikan, dan pengelolaan pendidikan. Ketiga pendekatan dalam meningkatkan mutu pendidikan tersebut sebagai berikut:

Pertama, pendekatan substansi pendidikan (*content approach*), peserta didik selama menempuh pendidikan harus mengalami proses perubahan tingkah laku. Strategi pembelajaran yang masih salah digunakan yaitu dengan metode penguasaan hafalan konsep dan teori membuat kegiatan belajar yang seharusnya berorientasi pada peserta didik terkalahkan oleh kegiatan guru yang menggunakan cara mengajar yang kaku dan cenderung membosankan. Isi kurikulum (*core curriculum*

content) yang berorientasi pada proses pembelajaran, yang terdiri dari dua kategori. Kategori tersebut adalah isi kurikulum berkaitan dengan kemampuan dasar untuk belajar (*basic learning skills*) dan isi kurikulum berkaitan dengan substansi belajar (*basic learning content*).

Kedua, pendekatan teknis kependidikan (*technical approach*), mutu pendidikan dapat ditingkatkan melalui pendekatan belajar tuntas (*mastery learning*). Pendekatan ini membawa peserta didik untuk belajar pada setia tahapan sampai tahap yang lebih tinggi. Hasil belajar penguasaan tahapan peserta didik mendapat pengawasan dari lembaga *independent* yang memiliki kewenangan untuk menetapkan standar mutu secara nasional yang dijadikan sebagai tolak ukur dan masukan dalam penyempurnaan substansi dan proses pendidikan untuk masa yang akan datang.

Ketiga, pendekatan pengelolaan pendidikan (*managerial approach*), mutu pendidikan ditingkatkan melalui penguatan setiap satuan lembaga pendidikan dalam menerapkan strategi khusus secara sendiri-sendiri untuk mencetak lulusan yang bermutu tinggi dan berketerampilan tinggi.

Menurut Sukmadinata, dkk., (2008: 8-9) Lulusan yang tidak bermutu mengakibatkan banyak masalah, program mutu atau upaya-upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan merupakan hal yang teramat penting. Program mutu diperlukan beberapa dasar-dasar yang kuat, yaitu sebagai berikut:

1. Komitmen pada perubahan

Pemimpin atau kelompok yang ingin menerapkan program mutu harus memiliki komitmen atau tekad untuk berubah. Peningkatan mutu merupakan perubahan ke arah yang lebih dan lebih berbobot.

2. Pemahaman yang jelas tentang kondisi yang ada

Mengidentifikasi tentang kondisi yang akan dihadapi, agar kita mengerti bagaimana kita menyikapinya untuk mencapai mutu yang tinggi.

3. Mempunyai visi yang jelas terhadap masa depan

Perubahan yang akan dilakukan berdasarkan visi tentang perkembangan, tantangan, kebutuhan, masalah, dan peluang yang akan dihadapi di masa depan.

4. Mempunyai rencana yang jelas

Berdasarkan pada visi yang telah ditentukan, sebuah tim harus menyusun rencana dengan jelas. Rencana tersebut menjadi pegangan dalam proses pelaksanaan program mutu. Rencana harus selalu *updated* dengan perubahan-perubahan yang terjadi.

Empat dasar mutu pendidikan yang telah dijelaskan sebelumnya harus dimiliki oleh setiap lembaga pendidikan serta ditanamkan dalam diri masing-masing, sehingga kualitas sumber daya manusia Indonesia tidak diragukan lagi. Dasar mutu pendidikan menjadi pedoman untuk melahirkan tenaga kerja dalam menghadapi segala perkembangan yang terjadi, khususnya saat ini adalah revolusi industri 4.0. Selain itu, ketiga pendekatan dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan menjadi tugas

pemerintah serta para ahli pendidikan dan masyarakat untuk bisa melaksanakan pendekatan tersebut, sehingga tunas Bangsa Indonesia memiliki keterampilan yang bisa menghadapi revolusi Industri 4.0 dari mutu pendidikan yang baik.

2.1.3 Revolusi Industri

Revolusi industri dimulai dari pertengahan abad XVIII sampai pertengahan abad XIX. Para ilmuwan tergerak untuk lebih mengembangkan pemikiran dan cara pandang, baik dari filsafat, fisika, sampai matematika. Namun, tidak hanya pada rumus saja, mereka juga melakukan pengembangan pada penciptaan alat dan uji coba pada penemuan-penemuan baru mereka. Contohnya pada tahun 1769 James Watt berhasil membuat mesin uap hasil penyempurnaan dari penemuan sebelumnya. Penemuan mesin uap ini kemudian dimanfaatkan untuk menggerakkan kapal, kereta api, dan mobil. Perubahan ini merupakan revolusi industri, yang sebelumnya menggunakan tenaga hewan dan manusia untuk bekerja, kini menjadi mengandalkan mesin. Pada revolusi ini disebut dengan revolusi pertama (*mechanizations, water power, steam power*) (Baiquni, 2009).

Penemuan selanjutnya setelah penemuan mesin uap adalah penemuan tenaga listrik. Tenaga listrik dimanfaatkan untuk menggantikan mesin uap dalam proses manufaktur untuk melakukan produksi secara massal dan digunakan jalur perakitan (*assembly line*). Penemuan tenaga listrik merupakan revolusi industri generasi kedua (*mass productions,*

assembly line, electricity). Perkembangan industri setelah Perang Dunia II semakin canggih, yaitu dengan lahirnya komputer modern dengan perkembangan teknologi semikonduktro dan teknologi LSI (*Intergrated Scale Ingration*) dalam pembuatan IC (*Integrated Circuit*). Komputer bermanfaat dan berguna untuk semua bidang kehidupan. Automasi yang dijalankan oleh teknologi IC, *embedded system*, mikroelektronika yang memunculkan robot-robot mekanik-elektronik dalam proses manufaktur. Inilah revolusi industri generani ketiga (*computer and automations*). Setelah revolusi generasi ketiga, pada tahun 2020 nanti revolusi generasi keempat akan mendunia, dimana semua pekerjaan diandalkan dengan mesin dan menggunakan perkembangan internet yang semakin canggih, manusia hanya bermodal akal untuk menjalankan produksinya (Baiquni, 2009).

2.1.4 Pengertian Kurikulum

Menurut kamus *Webster* (dalam Yamin, 2009), kurikulum adalah: 1. *A race course; a place for running; a chariot*. 2. *A course in general; applied particularly to the course of study in a university*. Kurikulum adalah jarak yang ditempuh oleh pelari atau kereta dalam perlombaan. Kurikulum juga bermakna seperti kereta pacu di zaman lampau, yaitu suatu alat yang membawa seseorang dari garis *start* sampai *finish*. Dalam sektor pendidikan, kurikulum berarti sejumlah mata kuliah di perguruan tinggi. Dalam kamus *Webster* (dalam Yamin, 2009), kurikulum adalah: 1. *A course esp. A specified fixed course of study, as in a school course, as*

one leading to degree. 2. The whole body of course offered in an educational institution or departement theorof. Kurikulum yang digunakan dalam dunia pendidikan adalah sejumlah mata pelajaran di sekolah atau mata kuliah di perguruan tinggi yang harus ditempuh guna mencapai satu ijazah atau tingkat tertentu (Yamin, 2009). Kurikulum berarti keseluruhan pelajaran yang disajikan oleh satu lembaga pendidikan tertentu.

Taba (dalam Yamin, 2009) mendefinisikan kurikulum sebagai *a plan for learning*, yakni sesuatu yang direncanakan untuk pelajaran anak. Galden dan Alexander (dalam Yamin, 2009) memberikan definisi kurikulum *sebagai the sum total of school's efforts to influens learning, whether in the classroom, on the playground or out of school.* Oleh karena itu, segala usaha sekolah guna mempengaruhi anak belajar, apakah dalam ruangan kelas, di halaman sekolah, atau di luar sekolah disebut kurikulum, termasuk dengan kegiatan ekstrakurikuler.

Albertys (dalam Yamin, 2009) mencermati kurikulum sebagai segala kegiatan yang difasilitasi oleh sekolah demi kepentingan siswa. Smith, Stanly dan Shore (dalam Yamin, 2009) memandang kurikulum sebagai rangkaian pengalaman potensial yang dapat diberikan kepada anak supaya mereka dapat berpikir dan berbuat sesuatu dengan masyarakatnya.

Kurikulum menurut UU. No. 20 Tahun 2003 adalah seperangkat rencana dan pengaturan tentang tujuan, isi, serta bahan pengajaran dan juga cara yang akan digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan suatu pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pendidikan

nasional. Adapun yang diungkapkan Nasution (dalam Dimiyati, 1995) yaitu sejumlah mata pelajaran atau mata kuliah di sekolah atau perguruan tinggi, yang harus ditempuh untuk mencapai suatu ijazah atau seluruh pelajaran yang disajikan oleh suatu lembaga pendidikan.

Sedangkan menurut Wirjasentosa (1984: 102) mengatakan bahwa kurikulum meliputi sejumlah pengalaman para siswa dan ruang lingkungannya meliputi kehidupan mereka sendiri.

Trump dan Miller (dalam Yamin, 2009) berpendapat bahwa kurikulum mencakup metode mengajar dan belajar, cara mengevaluasi murid dan semua program, perubahan tenaga mengajar, bimbingan dan penyuluhan, supervisi dan administrasi, dan hal-hal struktural mengenai waktu, jumlah ruangan serta kemungkinan memilih mata pelajaran.

Miel menyatakan (dalam Yamin, 2009) bahwa kurikulum meliputi keadaan gedung, suasana sekolah, keinginan, keyakinan, pengetahuan, dan sikap orang-orang yang melayani dan dilayani di sekolah, anak didik, masyarakat, para pendidik dan personalia (termasuk tenaga sekolah, pegawai administrasi, dan orang lain yang memiliki hubungan dengan murid).

Pengertian kurikulum dapat ditarik kesimpulan dari beberapa pengertian tersebut, bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana yang terdiri dari beberapa komponen untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan. Kurikulum merupakan perangkat terpenting dalam jalannya suatu pendidikan, tanpa kurikulum pendidikan tidak mempunyai arah

untuk menciptakan *output* yang berkompeten. Perkembangan industri sangat berpengaruh pada kurikulum yang digunakan suatu lembaga dalam menciptakan tenaga kerja yang relevan dengan perkembangan kebutuhan industri.

2.1.5 Peran Penting Kurikulum

Yamin (2009) menyebutkan beberapa hal yang penting dijalankan untuk melahirkan kurikulum yang bermutu adalah:

1. Merancang pokok-pokok materi bidang studi yang secara potensial dapat dijadikan sebagai bahan belajar peserta didik yang relevan untuk mencapai tujuan
2. Memilih materi bidang studi yang paling relevan dengan objek belajar untuk mencapai tujuan kurikulum yang telah ditetapkan
3. Mendeskripsikan setiap pokok bahasan yang akan dijadikan sebagai bahan belajar sehingga menjadi jelas
4. Mengurutkan pokok-pokok bahasan secara logis dan psikologis agar dapat dipertanggung jawabkan.

Menurut Mulyasa (dalam Yamin, 2009) kurikulum merupakan kumpulan perangkat perencanaan dan pengaturan tentang tujuan, kompetensi dasar, materi dasar, hasil belajar, serta penerapan pedoman pelaksanaan aktivitas belajar guna meraih kompetensi dasar dan tujuan pendidikan. Melihat penjelasan tentang kurikulum tersebut, bahwa menentukan awal, proses, dan akhir pembelajaran sangat penting dalam merumuskan suatu kurikulum. Kurikulum merupakan pemimpin

pendidikan untuk mengarahkan dalam mencapai tujuan kurikulum demi mencerdaskan anak bangsa. Lebih jauh lagi, Mulyasa (dalam Yamin, 2009) mengatakan agar kurikulum menekankan pada proses pendidikan yang berupaya untuk membangkitkan keinginan, komitmen, kesadaran, dan kemauan anak didik supaya gemar dan rajin membaca, menulis, berhitung, dan berkomunikasi. Dengan demikian, diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan anak yang memiliki kemampuan kognitif, serta membangun *social-minded*.

Soedijarto (dalam Yamin, 2009) mengatakan bahwa kurikulum memegang peran penting bagi pembangunan dan pembentukan sebuah karakter bangsa. Lebih detailnya kurikulum menanamkan nilai-nilai nasionalisme terhadap anak-anak bangsa untuk mencintai bangsanya sebagaimana mereka mencintai diri sendiri dan keluarganya. Dengan demikian, anak didik akan memiliki cita-cita untuk membesarkan bangsanya menjadi bangsa yang maju dan tidak bergantung pada bangsa-bangsa lain.

Selain menanamkan nilai nasionalisme, kurikulum sebagaimana dijelaskan oleh Soedijarto mengandung nilai religius yang berupaya bisa mendidik anak-anak bangsa untuk mengenal Tuhan dan memiliki kepercayaan agamanya. Tidak kalah penting, kurikulum juga harus mampu menyuntikkan kesadaran humanis pada anak didik agar mereka menjadi anak-anak yang bertanggung jawab dan amanah dengan apa yang dimandatkan (Yamin, 2009).

Kurikulum didalamnya mengandung suatu proses pembelajaran dalam kelas selalu dirancang sesuai dengan kebutuhan dan kepentingan anak didik agar terpenuhi. Dalam konteks demikian, tuntutan kurikulum melahirkan konsep pendidikan yang maju dan progresif. Peran penting kurikulum yang sudah terlihat jelas, dalam meningkatkan mutu pendidikan harus dilakukan evaluasi kurikulum secara terus-menerus dari proses pendidikan, metode mengajar yang diterapkan, bahan materi ajar yang digunakan, dan prinsip penilaian akhir peserta didik.

Hamalik (2003) memberikan penjelasan lebih terinci mengenai pengembangan kurikulum, yaitu:

1. Berorientasi tujuan. Pengembangan kurikulum harus berpegang pada tujuan pendidikan nasional. Tujuan nasional tersebut merupakan gabungan dari tujuan satuan dan tujuan jenjang pendidikan. Aspek yang terkandung dalam tujuan tersebut adalah aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai guna untuk membangkitkan anak didik.
2. Relevan. Pengembangan kurikulum mencakup tujuan, isi, dan sistem penyampaian yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan siswa sehingga sangat mempengaruhi pendidikan yang menyentuh realistik.
3. Efisien dan Efektif. Pengembangan kurikulum harus mempertimbangan aspek efisien dalam menggunakan waktu, dana, tenaga, dan sumber-sumber lain agar hasil yang dicapai memuaskan.
4. Fleksibilitas. Pengembangan kurikulum harus disesuaikan dengan kebutuhan lokal tertentu. Misalnya, anak-anak yang tinggal di alam

agraris maka kurikulum yang diterapkan harus bernuansa agraris dengan memasukkan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang kelak dapat dimanfaatkan untuk pengembangan bidang pertanian.

5. Kontinuitas. Pengembangan kurikulum harus dibangun secara berkesinambungan. Seluruh bagian kurikulum disusun secara sistematis sesuai dengan jenjang dan tingkat pendidikan anak didik. Dengan demikian, keterkaitan seluruh aspek tersebut akan membantu pendidik dan siswa dalam proses pembelajaran.
6. Keseimbangan. Pengembangan kurikulum agar dapat berjalan dengan lancar, maka perlu diperhatikan berbagai program dan sub program antara mata ajar dan aspek perilaku siswa yang ingin dikembangkan. Kedua hal tersebut akan membentuk jalinan yang lengkap sehingga memberikan peran besar bagi perkembangan pribadi anak didik.
7. Terpadu. Kurikulum harus dirancang dan dilaksanakan secara terpadu, mulai dari penyusunan topik atau masalah, serta konsistensi antara unsur-unsur yang ada.
8. Mutu. Kualitas pendidik, kegiatan belajar mengajar seperti metode mengajar, peralatan dan beberapa aspek yang ada di dalam kurikulum perlu diperbaiki. Sehingga dapat melahirkan kurikulum yang akan mendorong perwujudan tujuan pendidikan nasional.

Kurikulum hadir untuk menggambarkan kepada masyarakat bagaimana masyarakat bisa dijelaskan secara ilmiah dan terperinci

sehingga peserta didik dapat mengenal lingkungan secara baik. Initinya, peserta didik berhasil mencapai tujuan pendidikan masing-masing ketika perangkat-perangkat yang disiapkan untuk mencapai tujuan pendidikan dimatangkan secara serius dan terpadu. Sebab, ini akan membiasakan tujuan pendidikan yang dimaksud. Seperti dalam UUD 1945 pasal 31 ayat 3 mengatakan bahwa tujuan pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, maka hal demikian harus diperkuat oleh jurus-jurus ampuh supaya usaha mencerdaskan kehidupan bangsa bisa diwujudkan secara nyata dan konkret (Yamin, 2009: 48).

Kurikulum harus memberikan perspektif baru dalam proses pendidikan, sebab ini adalah kunci utama dalam keberhasilan pendidikan. Konsep dan teknis yang diterapkan dalam pendidikan harus berdasar pada kebutuhan dan kepentingan di tingkat lapangan. Kurikulum yang berhasil adalah kurikulum yang mampu menjawab persoalan-persoalan nyata di tengah masyarakat.

2.1.6 Pendidikan Non Formal Does University

Pengertian pendidikan non formal menurut Joesoef (1999), adalah setiap kesempatan dan terjadi komunikasi terarah di luar sekolah dan seseorang yang mengikuti komunikasi tersebut memperoleh informasi, pengetahuan, latihan maupun bimbingan sesuai dengan tingkat usia dan kebutuhan hidup, dengan mengembangkan tingkat keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang memungkinkan membuat seseorang tersebut menjadi peserta-peserta

yang efisien dan efektif dalam lingkungan keluarga, pekerjaan atau lingkungan masyarakat dan negaranya.

Menurut UU No. 20 tahun 2003 Pasal 13 ayat 1 sudah jelas bahwa di Indonesia pendidikan dibagi menjadi 3 jalur, yaitu jalur pendidikan formal, jalur pendidikan non formal dan jalur pendidikan informal. Selain pembangunan pendidikan formal, perluasan pendidikan non formal juga digalakkan untuk mensetarakan pendidikan bagi anak didik yang tidak bisa melanjutkan sekolah ke jenjang yang lebih tinggi. Menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Fuad Hassan, tidak bisa ditunda-tunda lagi (Julianto, 2017). Pernyataan tersebut menyorot dari berbagai tamatan jenjang sekolah, mulai SMP, SMA, dan Perguruan Tinggi makin lama makin meluap, hingga waktu dekat tidak mungkin lagi tertampung (Daliman, 1987: 18).

Tamatan pendidikan dari berbagai jenjang baik dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi, masih banyak yang belum siap untuk memasuki dunia kerja memenuhi kebutuhan industri. Pendidikan Non Formal sebagaimana yang dikemukakan oleh Hassan bisa menjadi salah satu alternatif dalam menjawab persoalan tersebut. Seperti fungsinya, Pendidikan Non Formal lebih dapat memusatkan diri pada peningkatan keterampilan kerja. Dalam pelaksanaan Pendidikan Non formal dapat bekerjasama dengan lembaga-lembaga pemakai kerja (Daliman, 1987: 18).

Titik perbedaan antara pendidikan formal dan non formal adalah pendidikan formal lebih menitikberatkan pada pendidikan di sekolah,

sedangkan pendidikan non formal lebih menekankan pada proses pendidikan yang dilakukan di luar sekolah (Mastuhu dalam Daliman, 1987: 19). Dilihat dari sudut pandang pengorganisasian programnya, pendidikan non formal lebih memiliki struktur program dan aturan akademik yang lebih fleksibel. Pendidikan non formal lebih mengutamakan pada memberikan penghasilan dan untuk mendapatkan suatu pekerjaan.

Ditinjau dari fungsinya, pendidikan non formal bersifat pelengkap dan penyempurna terhadap pendidikan formal. Pendidikan non formal berfungsi melengkapi kekurangan dalam sikap, kemauan, kemampuan, dan keterampilan yang diperoleh selama di pendidikan formal. Selain itu, pendidikan non formal juga meletakkan dasar-dasar jiwa yang bisa mengembangkan kariernya di dunia kerja. Dengan demikian, pendidikan non formal lebih menekankan pada penampilan, kemauan, kemampuan serta prestasi kerja peserta didik daripada orientasi formal yang hanya mengejar ijazah atau status (Daliman, 1987: 19).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup pendidikan non formal adalah orang dewasa atau orang yang telah tamat pendidikan formal tertentu yang ingin meningkatkan kemauan, kemampuan, dan keterampilan dalam karier mereka. Usaha peningkatan tersebut yang dilakukan sesuai dengan bakat dan keterampilan yang mereka miliki, kemudian diasah dan dimatangkan untuk masuk dunia kerja industri.

Does University merupakan salah satu sekolah non formal di Ungaran, yang berlokasi di Hotel Ungaran Cantik, Semarang. Does University tersebut menerapkan kurikulum fleksibel dan selalu berkembang mengikuti kebutuhan dunia industri animasi dan teknologi informasi terkini. Di era industri 4.0, yang mana semua pekerjaan dibantu oleh teknologi baik dalam bidang ekonomi, hiburanpun banyak yang beralih memanfaatkan fungsi dari teknologi. Konsentrasi belajar di Does University adalah kelas *3D animation* dan kelas programmer. Sekolah tersebut didirikan sebagai sekolah bakat yang hanya mengajarkan apa yang disukai para siswa, sesuai minat dan bakat yang dimiliki oleh siswa tersebut. Sistem belajar mengajar dilakukan dengan metode karantina selama masa belajar. Does University memiliki tujuan untuk memenuhi kebutuhan industri hiburan (NET. Documentary, 2017).

Kebutuhan industri dengan memperhatikan revolusi Industri 4.0 memerlukan tenaga kerja yang berkompeten dalam bidangnya serta memiliki keterampilan dalam pengoperasian teknologi. Pendidikan non formal mejadi salah satu pencetak tenaga kerja yang memiliki keterampilan sesuai dengan minat dan bakatnya, karena fokus pendidikan non formal adalah penanaman keterampilan pada peserta didik sesuai kemampuannya.

2.1.7 Kompetensi 3D *Animation* di Dunia Industri

Menurut Sukmadinata, dkk. (2008: 25-27) ada empat macam kompetensi, yaitu kompetensi dasar, kompetensi umum, dan kompetensi teknis atau kompetensi operasional dan kompetensi profesional.

1. Kompetensi dasar merupakan kompetensi atau kecakapan-kecakapan awal yang harus dimiliki anak untuk melanjutkan ke kecakapan yang lebih tinggi. Seperti contoh pembelajaran *Calistung* (membaca, menulis, dan berhitung) merupakan hal pertama yang dipelajari di kelas satu. *Calistung* merupakan kecakapan awal yang harus dikuasai anak untuk menuju ke kompetensi yang lebih tinggi. Pembelajaran *Calistung* ini merupakan dasar bagi untuk mempelajari mata pelajaran IPA, IPA, Matematika, Bahasa Indonesia, dsb., dari jenjang SD, SLTP, SLTA, dan Perguruan Tinggi. Selain itu, menjada dan memelihara diri, berinteraksi dengan orang lain, serta mengenal lingkungan juga merupakan kompetensi dasar.
2. Kompetensi umum merupakan penguasaan kecakapan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam keluarga, sekolah, masyarakat maupun lingkungan kerja. Sebagai contoh, kecakapan menyeberang di tempat penyeberangan (zebra cross), menghidupkan dan mematikan radio atau tv, naik bus umum, naik tangga berjalan, menggunakan telepon, menulis surat, memakai sepatu, dsb.
3. Kompetensi operasional atau kompetensi teknis merupakan kecakapan yang merupakan penerapan atau aplikasi dari konsep, prinsip dan

pengetahuan dalam kenyataan, kehidupan, atau pekerjaan. Para siswa tidak hanya tahu tentang konsep, prinsip, dan pengetahuan yang telah mereka terima, namun mereka mampu menggunakannya dalam kehidupan dari berbagai bidang ilmu. Contohnya dari bidang ilmu bahasa, mereka mampu menerapkan bahasa yang telah mereka pelajari sebagai bahasa komunikatif.

4. Kompetensi profesional merupakan penguasaan kecakapan tingkat tinggi menyangkut proses analisis, sintesis, evaluatif, penyelesaian masalah, serta menciptakan hal yang baru (kreativitas). Kompetensi profesional secara formal dikembangkan mulai dari jenjang D-3, D-4, S-1 sampai dengan S-3 (spesialis) dalam berbagai bidang profesi.

Bentuk karya dari animasi adalah kartun. Namun dengan perkembangan teknologi, animasi tidak hanya kartun, akan tetapi film anak-anak sampai film keluarga sudah menggunakan animasi untuk menggambarkan suatu adegan yang tidak bisa diambil gambar secara langsung. Konsentrasi tersebut membutuhkan keahlian baik kompetensi dasar, kompetensi umum, kompetensi operasional atau teknik maupun kompetensi profesional.

Penetapan game dan animasi sebagai salah satu bagian dari pilar pengembangan industri kreatif oleh pemerintah telah menjadi satu momentum yang kuat dalam memajukan industri game dan animasi di Indonesia. Tetapi, beberapa masalah harus dihadapi oleh pelaku industri animasi, salah satu diantaranya adalah ketersediaan sumber daya manusia

yang masih sangat terbatas. Oleh karena itu, beberapa lembaga pendidikan berlomba-lomba membuka jurusan *3D animation*, baik di Pendidikan Formal ataupun Non Formal untuk melahirkan animator yang berkompoten. Beberapa lembaga pendidikan juga menggunakan kurikulum yang mereka adopsi dari dunia industri guna memenuhi kebutuhan industri hiburan. Karena pendidikan animasi di Indonesia berperan dalam mencetak tenaga terampil maupun tenaga akademis yang mampu memasuki dunia industri ketika peserta didik lulus.

Ruang lingkup animasi seperti yang dijelaskan oleh Rochman, dkk. (2015: 51-52) dalam Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI), animasi tergolong dalam kategori atau kode nomer 59, yaitu: produksi gambar bergerak, video, dan program televisi, perekaman suara, dan penerbitan musik. Golongan ini mencakup: pembuatan gambar bergerak baik pada film, video *tape* atau *disk* untuk diputar dalam bioskop atau untuk siaran televisi; kegiatan penunjang seperti *editing*, *cutting*, *dubbing* film, dan lain-lain; pendistribusian dan pemutaran gambar bergerak dan produksi film lainnya untuk industri lain.

1. Kode 5912 **Pascaproduksi Gambar Bergerak, Video, dan Program Televisi**, mencakup (1) kegiatan pascaproduksi, seperti *editing*, pemberian judul, pemberian teks pada film, *credit*, *closedcaptioning*, pembuatan grafis komputer, animasi dan spesial efek, dan transfer film atau *tape*; (2) kegiatan studio perfilman dan studio khusus film animasi, seperti pengembangan dan pemrosesan film, serta reproduksi

film untuk di distribusikan ke bioskop; (3) kegiatan dokumentasi potongan film atau gambar bergerak. Semua subgolongan ini mencakup (1) penggandaan film seperti halnya reproduksi video dan *audio tape*, produksi ulang CD kegiatan pascaproduksi, seperti *editing*, pemberian judul, pemberian teks pada film, *credit*, *closedcaptioning*, pembuatan grafis komputer, animasi dan spesial efek, dan transfer film atau *tape*; (2) kegiatan studio perfilman dan studio khusus film animasi, seperti pengembangan atau DVD dari masternya; (2) perdagangan besar rekaman *video tape*; (3) perdagangan besar *video tape*; (4) perdagangan eceran rekaman video tape; (4) pemrosesan film selain untuk industri perfilman; (5) penyewaan *tape* video, DVD untuk umum; (6) kegiatan artis, kartunis, sutradara, pendesain panggung, dan teknisi atas nama sendiri.

2. Kode 59121 **Pascaproduksi Film, Video, dan Program Televisi**

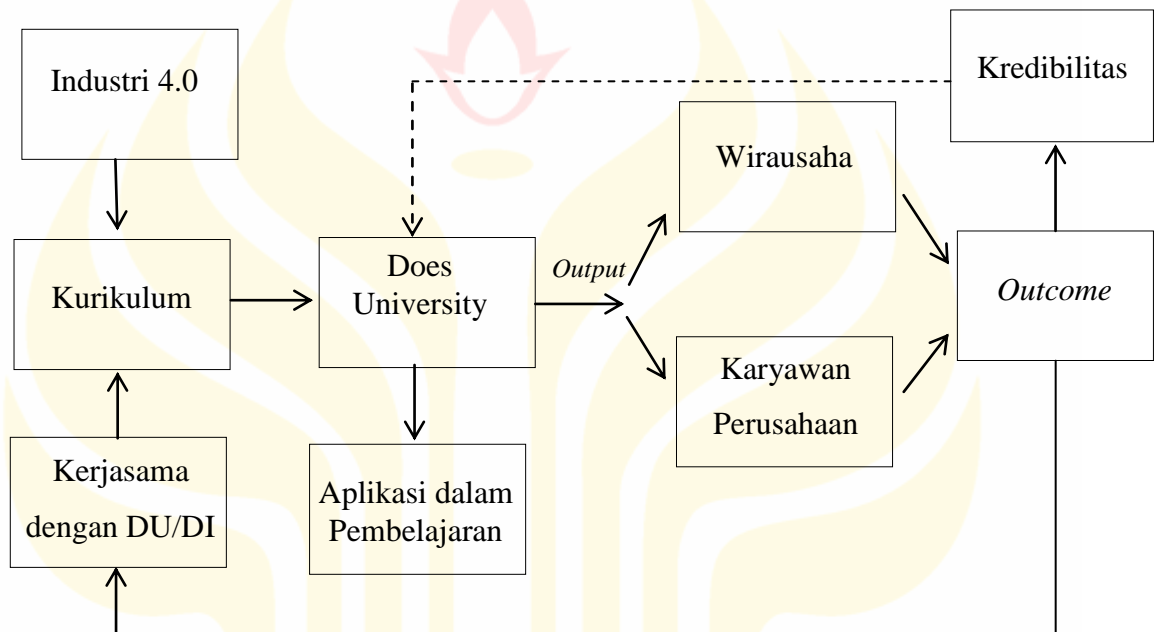
oleh Pemerintah, yang mencakup kegiatan usaha pascaproduksi, seperti *editing*, *cutting*, *dubbing*, *titling* dan *credit film*, *closed captioning*, pembuatan grafis komputer, animasi dan *special effects* dan transfer film atau tape, termasuk kegiatan studio perfilman dan studio khusus film animasi yang melakukan pengembangan dan pemrosesan film dan reproduksi film untuk distribusi ke bioskop. Selain itu, juga kegiatan dokumentasi potongan film atau gambar bergerak yang dikelola oleh pemerintah atas dasar balas jasa.

3. Kode 59122 **Pascaproduksi Film, Video, dan Program Televisi oleh Swasta.** Kelompok ini mencakup kegiatan usaha pascaproduksi, seperti *editing, cutting, dubbing, titling* dan *credit film, closed captioning*, pembuatan grafis komputer, animasi dan *special effects* dan transfer film atau *tape*, termasuk kegiatan studio perfilman dan studio khusus film animasi yang melakukan pengembangan dan pemrosesan film dan reproduksi film untuk distribusi ke bioskop serta kegiatan dokumentasi potongan film atau gambar bergerak yang dikelola oleh swasta atas dasar balas jasa.
4. Dalam KBLI juga animasi termasuk kategori dalam **Jasa Pendidikan** nomor 85 yang mencakup kegiatan pendidikan dasar, pendidikan tinggi, dan pendidikan lain. Golongan pokok ini juga mencakup jasa penunjang pendidikan dan pendidikan anak usia dini (prasekolah).
5. Kode 856499 **Jasa Pendidikan Lainnya oleh Swasta.** Kelompok ini mencakup kegiatan pendidikan lainnya yang diselenggarakan swasta yang belum dicakup dalam kelompok 85491 s.d. 85498, termasuk jasa kursus untuk meninjau ujian profesional, pengajaran membaca cepat, sekolah terbang, pelatihan penjaga keselamatan, pelatihan bertahan hidup, dan pelatihan berbicara di depan umum, agrobisnis, animasi, dan sinema, *anouncer, broadcasting*, budi daya jangkrik, *cargo, entertainment* dan *modeling*, hukum, hukum bisnis, hukum perpajakan, jurnalistik atau reporter, kelautan, komunikasi, *master of ceremony* (MC), notaris atau notariat, pariwisata dan perhotelan,

pelayaran (anak buah kapal), penasihat hukum, penyiar, perikanan, pertanian, peternakan, *public relation*, *public speaking*, *show biz*, *tours and travel*, transportasi udara, dan lain-lain.

Merujuk ruang lingkup yang telah ditetapkan, animator harus memiliki kompetensi yang dapat memenuhi kebutuhan industri sebagai animator, sehingga animasi di Indonesia semakin berkembang dan tidak jalan di tempat. Pendidikan yang memiliki jurusan animasi juga harus mengadopsi kurikulum yang diterapkan guna mencetak *output* yang relevan dengan kebutuhan industri yang sedang berkembang saat ini.

2.2 Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

Kurikulum berdasarkan keterangan gambar 2.1 dijelaskan bahwa seperangkat rencana pembelajaran yang harus ditempuh oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum adalah salah satu hal yang terpenting untuk mencetak lulusan sebagai tenaga kerja di dunia industri. Perkembangan dunia industri dengan keterampilan lulusan kini banyak yang tidak relevan dengan kebutuhan industri, sehingga beberapa sekolah non formal mengadopsi kurikulum sesuai dengan kebutuhan dunia industri. Dunia industri memerlukan tenaga kerja yang memiliki mutu tinggi dan keterampilan yang sesuai dengan bidang industri tersebut, khususnya revolusi Industri 4.0 yang sedang berkembang.

Sekolah non formal yang menerapkan kurikulum sesuai dengan kebutuhan industri salah satunya adalah Does Unversity, mereka memiliki

kurikulum yang fleksibel untuk mempersiapkan kebutuhan Industri 4.0. Kurikulum yang diadopsi untuk mengikuti bakat dan minat dari peserta didik yang didalamnya memiliki proses kerjasama dengan Dunia Usaha/Dunia Industri (DU/DI). Kerjasama yang dilakukan memiliki tujuan membangun relasi dan mengetahui apa yang sedang dibutuhkan di dunia industri, serta menghasilkan *output* yang bisa memenuhi kebutuhan DU/DI.

Aplikasi dalam pembelajaran di Does University adalah mengikuti kebutuhan industri yang bekerjasama dengan Does University. Tamatan Does University diharapkan dapat memasuki dunia kerja baik sebagai wiraswasta atau karyawan perusahaan dengan keterampilan yang memadai. Keterampilan yang telah ditanamkan sejak pendidikan di Does University merupakan upaya untuk menghasilkan tenaga kerja yang dapat diserap di dunia Industri 4.0 dan sebagai kredibilitas bagi Does University.

BAB III

METODE PENELITIAN

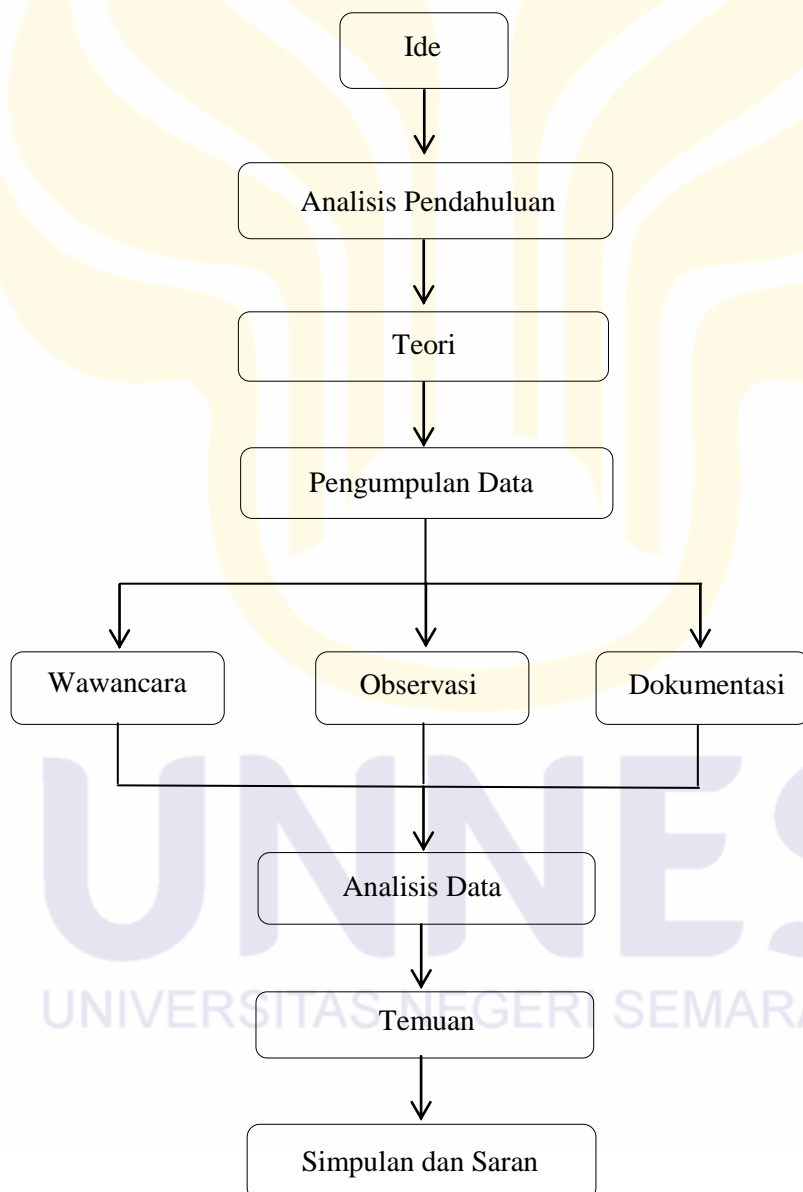
3.1 Pendekatan Penelitian

Metode dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kualitatif dengan cara menyajikan data yang berupa kata-kata. Sutopo & Arief (2010: 1) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Penelitian kualitatif bersifat induktif, artinya peneliti membiarkan permasalahan-permasalahan muncul dari data atau dibiarkan terbuka untuk interpretasi. Data dikumpulkan dengan pengamatan secara teliti, mencakup deskripsi dalam konteks detail, disertai catatan-catatan hasil wawancara yang mendalam, serta hasil analisis dokumen dan catatan-catatan (Margono, 2005: 35).

Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif diartikan sebagai penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu fenomena/peristiwa secara sistematis sesuai dengan apa adanya. Penelitian deskriptif ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai keadaan saat ini (Dantes, 2012: 51). Peneliti menentukan sifat situasi sebagaimana adanya pada waktu penelitian dilakukan. Menurut Arikunto (2010: 3) penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian. Penelitian ini hanya memotret yang terjadi di lapangan, yang kemudian

dipaparkan dalam bentuk laporan secara apa adanya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan suatu keadaan, melukiskan dan menggambarkan implementasi kurikulum Does University ditinjau dari perspektif kebutuhan dunia kerja industri.

3.2 Desain Penelitian



Gambar 3. 1 Bagan Desain Penelitian

Gambar 3.1 menjelaskan bahwa penelitian dimulai dari penyusunan ide, kemudian analisis pendahuluan yang membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah atau cakupan masalah, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian.

Analisis pendahuluan kemudian disusun teori-teori yang relevan dengan masalah yang diambil dalam penelitian. Kemudian, pengumpulan data ke lapangan yaitu dengan metode wawancara, observasi dan dokumentasi yaitu telaah dokumen-dokumen yang ada di tempat penelitian. Setelah data yang diperlukan didapatkan, data tersebut di analisis dengan menggunakan teknik reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Kemudian dikemukakan dengan metode kualitatif deskriptif, yaitu mendeskripsikan hasil penelitian secara deskriptif dan mendapatkan kesimpulan sementara. Terakhir, kesimpulan dan saran. Kesimpulan dari hasil penelitian yang diperoleh, serta memberikan saran kepada pembaca terkait penelitian tersebut.

3.3 Fokus Penelitian

Fokus penelitian yang diambil oleh peneliti pada penelitian adalah bagaimana struktur kurikulum fleksibel yang diadopsi dari kebutuhan dunia industri hiburan yang dilakukan dengan menjalin kerjasama dengan DU/DI untuk menciptakan tamatan yang bermutu tinggi demi memenuhi kebutuhan dunia industri hiburan, khususnya dunia animasi 3D.

3.4 Data dan Sumber Data

Data yang diperoleh dalam penelitian merupakan data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang didapatkan dari hasil observasi yaitu meneliti secara langsung gejala-gejala yang terdapat di tempat penelitian, serta mencatat hal penting yang terkait dengan objek yang diteliti. Selain itu, data primer adalah data hasil wawancara dari beberapa narasumber. Sedangkan data sekunder adalah data hasil dari telaah dokumentasi yang diperoleh.

Sumber data juga memiliki dua jenis, yaitu sumber data primer adalah sumber data secara langsung, misalnya narasumber dari Does University dengan mengambil tiga tutor dan seorang peserta didik jurusan *3D Animation*. Sedangkan, jenis sumber data yang kedua adalah sumber data sekunder, yaitu tidak langsung. Contohnya, sumber data dari hasil dokumentasi, seperti file, buku, atau silabus di Does University.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Arikunto (2005: 100) menyatakan bahwa metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dilakukan pada *naturalsetting* (kondisi alamiah), sumber data primer (sumber data langsung), teknik pengumpulan data lebih banyak pada *participan observation*, wawancara mendalam dan dokumentasi (Sugiyono, 2007: 309). Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Metode observasi adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati secara langsung dan mencatat secara sistematis tentang gejala-gejala pada objek yang diteliti. Penelitian dilakukan pada saat sampai di lokasi penelitian, yaitu mengamati dan mencatat hal penting yang berkaitan dengan objek penelitian (Narbuko & Achmadi, 2007: 70). Pengambilan data dengan observasi langsung di lokasi penelitian, dengan objek penelitian yaitu mengamati sistem belajar mengajar di Does University yang menggunakan kurikulum fleksibel.

2. Wawancara

Moleong (2005: 186) menjelaskan wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu, yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan oleh peneliti kepada pendiri dan pengurus Does University. Wawancara dilakukan pada saat istirahat atau jam belajar mengajar di salah satu ruang kelas Does University. Adapun konsep wawancara dalam penelitian yaitu, mengajukan pertanyaan mengenai perencanaan adopsi kurikulum fleksibel, proses pembelajaran, proses kerjasama dengan DU/DI, penilaian, serta *outcome* yang ingin dicapai di Does University dengan mengadopsi kurikulum fleksibel tersebut.

3. Dokumentasi

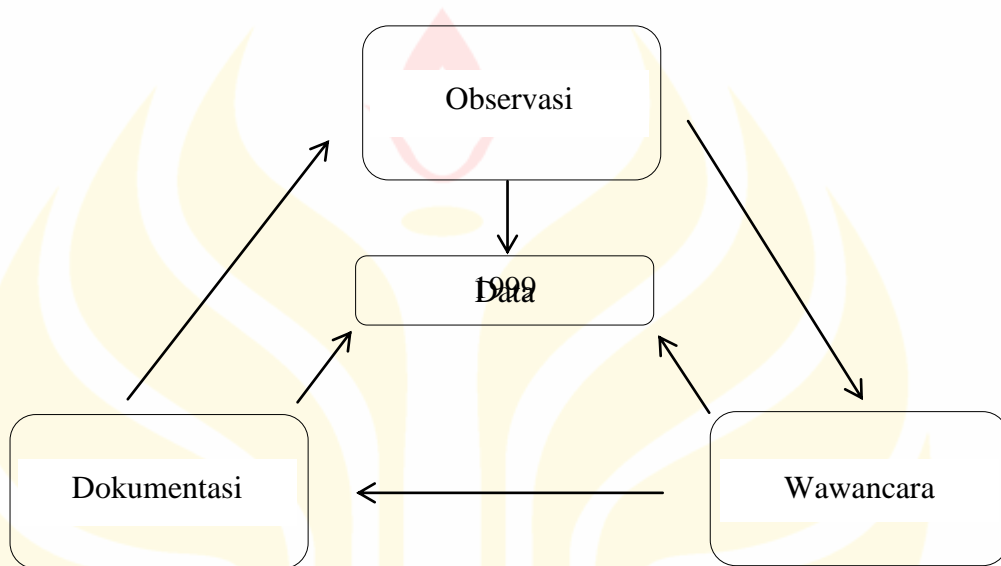
Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah,

prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2002: 206). Metode dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan peneliti berupa rencana pelaksanaan pembelajaran di Does University dalam mempersiapkan tenaga yang siap kerja, misalnya silabus, agenda yang berkaitan dengan belajar mengajar di Does University, dan buku atau modul yang digunakan sebagai media belajar, guna telaah dokumentasi untuk mendapatkan data yang diinginkan oleh peneliti.

3.6 Teknik Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik triangulasi data. Menurut Moleong (2005: 330), triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Ada empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik dan teori.

Cara yang digunakan dalam memperoleh kebenaran dalam penelitian ini adalah dengan triangulasi dengan metode, dengan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu dengan wawancara dan observasi serta dikuatkan dengan dokumentasi. Tujuan triangulasi ini adalah untuk mengecek kebenaran data tertentu dengan membandingkan data yang telah diperoleh dari sumber lain. Jika dari beberapa teknik pengumpulan data menyatakan hal yang sama, maka derajat kebenarannya lebih akurat. Seperti yang digambarkan dalam diagram triangulasi di bawah:



Gambar 3. 2 Diagram Triangulasi

Gambar 3.2 menjelaskan bahwa dalam melakukan teknik triangulasi melakukan tiga kegiatan, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi kemudian mendapatkan hasil yang sah. Keempat macam teknik triangulasi tersebut memiliki mata rantai dalam pelaksanaannya yaitu dari proses observasi, wawancara, dan dokumentasi, dan teknik triangulasi teori dengan memperoleh kebenaran dari hasil pengumpulan data menggunakan metode wawancara dan diperkuat dengan dokumentasi.

3.7 Teknik Analisis Data

Menurut Miles dan Huberman (dalam Sutopo & Arief, 2010: 10), analisis data kualitatif terdiri dari tiga kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

1. Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data yang belum diolah yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Data yang diperoleh dari lapangan, saat observasi maupun wawancara sangat banyak dan sulit untuk dianalisis, untuk itu perlu dicatat secara teliti dan terperinci. Data yang banyak tersebut dirangkum, dirangkai, dan dipilih yang sesuai dan terfokus dengan fokus penelitian, kemudian disusun secara sistematis, sehingga akan memberikan gambaran yang jelas dan memudahkan peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

Data penelitian yang direduksi adalah pada isi kurikulum yaitu perencanaan, proses pembelajaran, penilaian, serta implementasi kurikulum unik yang ada di Does University.

2. Penyajian data

Penyajian maksudnya sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian yang paling sering digunakan adalah dalam bentuk teks naratif. Pada tahap ini, peneliti mendeskripsikan data yang telah diperoleh melalui berbagai teknik pengumpulan data, yaitu mendeskripsikan hasil wawancara dan hasil data dari metode dokumentasi, selain menyajikan diagram atau grafik yang dijelaskan secara deskriptif.

Peneliti menyajikan data tentang isi kurikulum yaitu perencanaan, proses pembelajaran, penilaian, serta implementasi kurikulum unik yang ada di Does University.

3. Penarikan kesimpulan/verifikasi

Penarikan kesimpulan dilakukan selama proses penelitian berlangsung seperti halnya proses reduksi data, setelah data terkumpul cukup memadai maka selanjutnya diambil kesimpulan sementara, dan setelah data benar-benar lengkap maka diambil kesimpulan akhir.

Sejak awal penelitian, peneliti selalu berusaha mencari makna data yang terkumpul. Untuk itu perlu mencari pola, tema, hubungan, persamaan, hal-hal yang sering timbul, hipotesis dan sebagainya. Kesimpulan yang diperoleh mula-mula belum jelas dan diragukan akan tetapi dengan bertambahnya data baik dari hasil wawancara maupun dari hasil dokumentasi yang ada dan dengan diperolehnya keseluruhan data hasil penelitian. Kesimpulan-kesimpulan itu harus diklarifikasikan dan diverifikasikan selama penelitian berlangsung.

Penelitian mengumpulkan data tentang isi kurikulum yaitu perencanaan, proses pembelajaran, penilaian, serta implementasi kurikulum unik yang ada di Does University yang terdapat dalam penyajian data, dianalisis untuk memperoleh teori baru dan suatu kesimpulan.

BAB IV

SETTING PENELITIAN

Penelitian mengangkat tentang kurikulum fleksibel yang diadopsi oleh sekolah bakat Does University untuk memenuhi kebutuhan dunia industri. Kurikulum fleksibel yang diterapkan tersebut bertujuan untuk menjawab permasalahan tentang banyaknya lulusan pendidikan yang tidak diserap dalam dunia kerja. Penelitian tersebut dilakukan dengan penelitian kualitatif deskriptif. Peneliti mendapatkan data yang dibutuhkan dari wawancara dengan beberapa narasumber, yaitu pengurus, tentor di Does University, serta peserta didiknya. Selain dari wawancara, peneliti mengumpulkan data dari beberapa sumber data, misalnya arsip Does University, hasil karya kerjasama Does University dengan DU/DI, silabus yang digunakan, serta dari observasi secara langsung yang dilakukan oleh peneliti.

Penelitian dilakukan pada rentang waktu antara pertengahan bulan Januari sampai Februari 2018 di Kampus Does University yang beralamatkan di Jl. Diponegoro No. 27, Gedanganak, Ungaran Barat, Semarang, Jawa Tengah, 50512. Does University didirikan oleh Erix Kristanto atau biasa dikenal Erix Soekamti, dengan semangat untuk memajukan dunia pendidikan di Indonesia serta memberdayakan komunitas Endank Soekamti dan para penonton #Does (Dairy Of Erix Soekamti) turut

aktif membantu sekolah bakat tersebut. Does University sudah mulai belajar mengajar sejak 15 September 2015.

Does University merupakan salah satu sekolah non formal di Ungaran, yang berlokasi di Hotel Ungaran Cantik, Semarang. Konsentrasi belajar di Does University adalah kelas *3D animation* dan kelas programmer. Sekolah tersebut didirikan sebagai sekolah bakat yang hanya mengajarkan apa yang disukai para siswa, sesuai minat dan bakat yang dimiliki oleh siswa tersebut. Sistem belajar mengajar dilakukan dengan metode karantina selama masa belajar dan menggunakan silabus untuk salah satu media belajarnya.

Angkatan pertama merupakan awal langkah Does University untuk mewujudkan sekolah non formal tersebut. Terdiri dari 10 siswa, yang fokus belajar di dunia animasi, dan nantinya akan mengajarkan dan berbagi ilmu yang telah mereka dapat selama karantina dalam waktu 6 bulan belajar di Does University.

Angkatan kedua, Juni 2016 Does University telah melakukan tes bakat dan interview untuk menampung siswa yang memiliki bakat dan minat serta keseriusan untuk belajar di Does University. Belajar di Does University tidak dipungut biaya administrasi. Tetapi, diberlakukan tutor sebaya kepada siswa yang telah lulus untuk mengajar siswa angkatan berikutnya. Pada angkatan kedua, Does University memiliki 40 siswa baru.

Angkatan pertama dan kedua merupakan konsentrasi *3D animation*. Pada angkatan ketiga, Does University membuka konsentrasi baru, yaitu

kelas progamer. Siswa diberikan kebebasan untuk berkarya sesuai dengan bakat mereka untuk mendalami hobi dan minat serta bakatnya untuk kehidupan masa depan siswa.

Visi dari Does University adalah memenuhi kebutuhan industri hiburan di tanah air. Sedangkan, Misi Does University yaitu memberikan kesempatan pada mereka yang mempunyai bakat yang mereka sukai dan ingin kuasai mandiri dalam bekerja, merdeka dalam berkarya.

Does University tersebut menerapkan kurikulum fleksibel dan selalu berkembang mengikuti kebutuhan dunia industri animasi dan teknologi informasi terkini sesuai dengan tujuannya. Berdasarkan hasil wawancara dengan mentor, Emmanuel menjelaskan bahwa konsep kurikulum sekolah adalah melakukan kerjasama dengan DU/DI serta menerapkan sistem satu hari satu karya pada peserta didiknya. Konsep tersebut tidak lain adalah untuk menjalin relasi dengan DU/DI dan memenuhi kebutuhan industri pada revolusi industri 4.0, dimana semua pekerjaan di bantu oleh teknologi baik dalam bidang ekonomi, dunia hiburanpun banyak yang beralih memanfaatkan fungsi pada teknologi.

Does University juga bertujuan untuk memecahkan masalah relevansi antara tamatan sekolah dengan kebutuhan industri, yaitu menciptakan lulusan Does University yang memiliki mutu keterampilan tinggi sehingga terserap di dunia industri, khususnya animasi. Sehingga, selesai belajar di Does University, peserta didik mempunyai *soft skill* dan dapat memenuhi kebutuhan industri di bidang hiburan.

Berawal dari keresahan Erix Soekamti yang melihat kondisi pendidikan Indonesia yang semakin memprihatinkan, khususnya banyak anak-anak yang kurang setuju dengan peraturan yang berlaku di Sekolah formal, serta tamatan yang kurang diserap di dunia industri karena lemahnya *soft skill* siswa, sehingga menggerakkan hati Erix Soekamti untuk memperdayakan komunitasnya mengembangkan pendidikan, yaitu dengan mendirikan Does University sebagai sekolah bakat.

Does University disetting dengan sistem belajar mengajar yang tidak terikat peraturan. Siswa belajar dengan bakat mereka dan terfokus hanya pada bakat yang mereka miliki dan mereka harapkan. Karena Does University hanya berfokus pada tujuan yaitu mengajarkan orang yang tidak bisa menjadi bisa, dan menjadi mandiri. Seperti sloganya yaitu “mandiri dalam bekerja, merdeka dalam berkarya” ucap Erix Soekamti. Alasan Does University mengambil jurusan animasi, karena melihat latar belakang dunia animasi di Indonesia yang masih lemah. Latar belakang tersebut dapat dilihat dari tidak adanya film animasi di Indonesia, karena ketidaksiapan industri animasi dan tidak tersedianya sumber daya manusia bidang animator.

Siswa Does University diharapkan mampu memenuhi kebutuhan industri animasi Indonesia, selain itu juga bisa berkontribusi di dunia pendidikan lewat bidang animasi. Berdasarkan tujuan tersebut, Erix memberlakukan konten animasi yang dibuat selama belajar di Does University yaitu berhubungan dengan bidang pendidikan. Contohnya, dalam

kasus anak-anak yang sekarang mulai tidak mengenal lagu anak-anak, bahkan mereka kebanyakan hafal dengan lagu-lagu remaja. Diambil dari kasus tersebut Erix Soekamti membuat lagu anak-anak dengan musik versi jaman sekarang, yaitu musik Endank Soekamti. Setelah lagunya selesai, diserahkan ke siswa Does University untuk meng-*animate* lagu tersebut, sehingga menjadi animasi yang memiliki konten sesuai untuk anak-anak. Diharapkan dari kolaborasi tersebut siswa tamatan Does University memiliki kontribusi banyak dalam dunia Pendidikan Indonesia. Selain itu, setelah lulus dari Does University, diharapkan siswa dapat diserap dalam dunia Industri dan mampu mendirikan usaha sendiri atau bekerjasama dengan teman sesama lulusan Does University.

Berdirinya Does University sampai sekarang masih memiliki beberapa kendala, salah satu kendalanya adalah soal biaya karena siswa tidak dipungut biaya administrasi. Namun, sekolah non formal tersebut memiliki cara tersendiri untuk mengumpulkan dana demi berjalannya sekolah bakat tersebut. Usaha tersebut salah satunya adalah dengan berjualan *merchandise* Does University berupa tas, sepatu, jam tangan kayu, kacamata kayu, dsb. Penjualan *merchandise* tersebut bekerjasama dengan pelaku kreasi dan masyarakat yang menaruh apresiasi terhadap Does University.

Does University juga bekerjasama dengan DU/DI untuk mengumpulkan dana, yaitu menjalin relasi dengan beberapa perusahaan animasi dan membuat kurikulum dengan menyesuaikan perusahaan

tersebut. Kemudian, Does University mendapat proyek dari perusahaan dan *income* berupa bantuan dana untuk Does University.

Berdirinya Does University diharapkan bisa meminimalisir permasalahan pendidikan dalam bidang relevansi antara pendidikan dengan kebutuhan dunia industri, serta dapat menjadi contoh dalam adopsi penerapan kurikulum fleksibel dalam memenuhi kebutuhan siswa untuk menciptakan *outcome* yang dapat terserap dan memenuhi kebutuhan dunia industri, khususnya revolusi industri 4.0.

The logo of Universitas Negeri Semarang (UNNES) is a large, stylized yellow emblem. It features a central vertical element that branches out into several curved, flame-like or leaf-like shapes on both sides, creating a symmetrical, tree-like or sun-like appearance. The emblem is set against a light background.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB V

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil Penelitian

5.1.1 Identifikasi Struktur Kurikulum Fleksibel Does University

5.1.1.1 Profil Lulusan Does University

Tujuan didirikannya Does University adalah memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar sesuai bakat dan minat yang ingin dikuasai oleh setiap individu khususnya bidang animasi dengan penerapan kurikulum fleksibel. Materi yang diajarkan di Does University terfokus pada materi yang harus dikuasai oleh animator, sehingga peserta didik hanya mempelajari materi sesuai dengan minat dan bakatnya, sehingga dapat fokus dan memperdalam *soft skill* yang diinginkan.

Does University membuka jurusan animasi yang terdiri dari beberapa konsentrasi yaitu animasi 3D, *modeller*, *compositor*, dan *programmer*. Konsentrasi tersebut dilaksanakan dengan pedoman pada adopsi kebutuhan dunia industri yang dirancang dalam kurikulum fleksibel yang menekankan bakat dan minat peserta didik, kemudian belajar dan mendalami *soft skill* sesuai konsentrasi yang diinginkan oleh peserta didik. Sebagaimana yang dituturkan oleh Emmanuel Lundy Noah Aristo sebagai mentor dari generasi pertama dalam wawancara berikut.

“Does University didirikan sebagai sekolah non formal yang hanya mengajarkan apa yang benar-benar peserta didik minati. Di Does University mengambil jurusan animasi. Jadi, disini hanya fokus mempelajari tentang animasi saja. Kalau sampai sekarang ada generasi yang menjadi *programmer, compositor* itu merupakan tujuan yang sama yaitu menciptakan karya animasi. Karena yang namanya animator juga butuh tenaga *modeller, programmer* dan *compositor* juga. Jadi dalam sebuah proyek animasi memiliki beberapa bidang *programmer* dan *compositor* tersebut”(ELNA/30-1-2018).

Does University telah melahirkan generasi animator yang memiliki *soft skill* mendalam serta dapat memenuhi kebutuhan dunia industri hiburan. Lulusan Does University memiliki kompetensi menciptakan karya animasi untuk memajukan dunia usaha hiburan di Indonesia. Selain itu, peserta didik Does University juga telah melakukan kerjasama dengan DU/DI yaitu Visual Expert menggarap film kartun Plentis Kentus dan bekerjasama dengan MD Intertainment menggarap film kartun Adit Sopo Jarwo. Sebagaimana yang telah dituturkan oleh Emmanuel Lundy Noah Aristo sebagai mentor dari generasi pertama dalam wawancara sebagai berikut.

“Sudah bekerjasama dengan MD Intertainment yaitu Adit Sopo Jarwo, kemudian dari Surabaya ada Visual Expert kita mengerjakan Plentis Kentus. Kemudian Endank Soekamti yaitu save lagu anak”(ELNA/30-1-2018).

Kerjasama dengan DU/DI yang telah dipaparkan tersebut, selain dibuktikan dengan hasil wawancara dengan narasumber, hal tersebut dapat dibuktikan dengan telaah dokumentasi dari hasil teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti, yaitu teknik dokumentasi berupa dokumen

ketentuan kerjasama dalam proyek membuat film animasi Plentis Kentus, seperti pada tabel 5.1:

Tabel 5. 1 Ketentuan Produk Kerjasama dengan Visual Expert
Film Plentis Kentus

NO	Ketentuan
1.	<i>Animator Notes</i> (catatan animator)
2.	<i>Animator Technical Notes</i> (catatan teknis animator)
3.	<i>Playblast Notes</i> (catatan pergerakan)
4.	<i>Hookup/Continuous Guide Note</i> (panduan gerakan berkelanjutan)
5.	<i>Animation Timing Guide</i> (panduan waktu animasi)
6.	<i>Pose Guide</i> (panduan pose)

Tabel 5.1 merupakan indikator ketentuan produk kerjasama dengan Visual Expert membuat film Plentis Kentus, yang selanjutnya akan dijelaskan di lampiran 16. Selain itu, kerjasama dengan MD Entertainment juga memiliki ketentuan-ketentuan yang menjadi pedoman dalam menggarap film Adit Sopo Jarwo, ketentuan kerjasama dipaparkan dalam tabel 5.2:

Tabel 5. 2 Ketentuan Produk Kerjasama dengan MD Intertainment

Film Adit Sopo Jarwo

KETENTUAN	FORMAT KETENTUAN
GENERAL NOTES NAMA FILES	1. Ada beberapa jenis kode penamaan yang digunakan : - LA untuk file Lay Out - ANM untuk file animasi
	2. Untuk penulisannya derngan menggunakan format : EPISODE_JUDUL_KODE, contoh : 010_KOS KOSAN MAS MASAN_ANM_V00 012_MENAGIH HUTANG_LA_V00
	3. Gunakan huruf besar (kapital) dalam menulis
	4. Berlaku untuk semua format baik itu file Blender, Playblast, Open GL, dsb
	5. Versi file revisi yang digunakan adalah enggunakan angka di belakang kode untuk menunjukkan bahwa angka terakhir adalah versi terbaru file tersebut contoh : 012_MENAGIH HUTANG_LA_V00 Yang artinya adalah : 012_MENAGIH HUTANG_LA_V00 adalah file yang pertama kali dibuat 012_MENAGIH HUTANG_LA_V01 adalah file revisi dari nama diatas, dan seterusnya.

Ada beberapa ketentuan dari setiap menjalin kerjasama, seperti yang ditunjukkan pada tabel 5.1 dan 5.2. Ketentuan-ketentuan tersebut merupakan indikator yang ditentukan dari pihak DU/DI yang harus

dikerjakan oleh peserta didik Does University. Sehingga peserta didik mengerjakan produk kerjasama dalam batas-batas yang telah ditentukan oleh pihak DU/DI.

Menggarap film animasi dari kerjasama dengan DU/DI yang telah dilaksanakan, selain dari ketentuan kerjasama dapat diperkuat dengan gambar produk kerjasama yang telah digarap peserta didik, seperti gambar 5.1 dan gambar 5.2:



Gambar 5. 1 Produk Film Plentis Kentus



Gambar 5. 2 Produk Film Adit Sopo Jarwo

Gambar 5.1 dan gambar 5.2 merupakan karya garapan peserta didik Does University dalam mengerjakan proyek kerjasama dengan DU/DI.

Melihat garapan yang sedemikian rupa membuktikan bahwa mutu kinerja peserta didik tinggi dan mampu untuk memenuhi kebutuhan industri hiburan.

Hasil wawancara dengan mentor dari generasi pertama, Emmanuel menjelaskan bahwa keberhasilan kurikulum Does University dapat dilihat dari *showreel* atau portofolio yang telah dikumpulkan oleh peserta didik selama masa belajar, serta dari produk kerjasama dengan DU/DI. Selain itu, lulusan Does University telah banyak diserap di dunia animasi membuktikan bahwa kinerja lulusan Does University memiliki kualitas tinggi serta produk yang jelas dan sesuai dengan kebutuhan industri 4.0.

Lulusan Does University memiliki kompetensi menciptakan sebuah animasi dengan ragam gambar yang membentuk ilusi seolah-olah bergerak pada saat ditayangkan yang disebut frame dengan landasan 12 prinsip animasi. Kompetensi tersebut harus dimiliki oleh setiap lulusan Does University sebagai profil lulusan Does University.

Dunia kerja yang telah menyerap lulusan Does University adalah The Little Giantz di Jakarta, Bunnydog Studio di Jakarta, Yaps Animation di Surabaya, Mocca Animations di Malang, Supreme Studio di Bandung, Base Studio di Bali, kemudian ada yang bekerja di Does Studio, membuka usaha sendiri dan menjadi mentor di Does University.

5.1.1.2 Kompetensi yang harus dikuasai oleh Lulusan Does University

Dunia industri membutuhkan tenaga kerja dengan kualitas tinggi dalam menguasai setiap bidangnya. Pekerja dengan kualitas kinerja yang tinggi

dapat memenuhi permintaan dunia industri guna mengembangkan suatu usaha. Melahirkan kinerja dengan kualitas tinggi juga memiliki peranan penting dari sebuah pendidikan dengan rancangan kurikulum yang berlaku.

Does University merupakan sekolah bakat dengan konsentrasi di bidang animasi yang telah menetapkan kompetensi lulusan dalam kurikulum fleksibel yang diadopsi dari perkembangan dunia industri. Kompetensi lulusan tersebut adalah 12 prinsip animasi. Di mana 12 prinsip animasi merupakan pedoman bagi seseorang yang ingin menjadi animator. Dari data dokumentasi yang diperoleh, 12 prinsip animasi yang harus dikuasai oleh peserta didik adalah sebagai berikut:

1) Solid Drawing

Menggambar sebagai dasar utama animasi memegang peranan yang signifikan dalam menentukan, baik proses maupun hasil sebuah animasi, terutama animasi klasik. Seorang animator harus memiliki kepekaan terhadap anatomi, komposisi, berat, keseimbangan, pencahayaan, dan sebagainya yang dapat dilatih melalui serangkaian observasi dan pengamatan, dimana dalam observasi itu salah satu yang harus dilakukan adalah: menggambar. Meskipun kini peran gambar yang dihasilkan sketsa manual sudah bisa digantikan oleh komputer, tetapi dengan pemahaman dasar dari prinsip ‘menggambar’ akan menghasilkan animasi yang lebih ‘peka’.

2) Timing & Spacing

Timing adalah tentang menentukan waktu kapan sebuah gerakan harus dilakukan, sementara spacing adalah tentang menentukan percepatan dan perlambatan dari bermacam-macam jenis gerak.

3) **Squash & Stretch**

Squash and stretch adalah upaya penambahan efek lentur (plastis) pada objek atau figur sehingga -seolah-olah ‘memuai’ atau ‘menyusut’ sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup.

4) **Anticipation**

Anticipation boleh juga dianggap sebagai persiapan/awalan gerak atau anjang-ancang.

5) **Slow In and Slow Out**

Slow In dan Slow Out menegaskan kembali bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. *Slow in* terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. *Slow out* terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat.

6) **Arcs**

Dalam animasi, sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti pola/jalur (maya) yang disebut *Arcs*. Hal ini memungkinkan mereka bergerak secara ‘*smooth*’ dan lebih realistis, karena pergerakan mereka mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung (termasuk lingkaran, elips, atau parabola).

7) **Secondary Action**

Secondary action adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistik. Secondary action tidak dimaksudkan untuk menjadi ‘pusat perhatian’ sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama. Kemunculannya lebih berfungsi memberikan *emphasize* untuk memperkuat gerakan utama.

8) Follow Through and Overlapping Action

Follow through adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. Misalnya, rambut yang tetap bergerak sesaat setelah berhenti berlari.

Overlapping action secara mudah bisa dianggap sebagai gerakan saling-silang. Maksudnya, adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului (*overlapping*). Pergerakan tangan dan kaki ketika berjalan bisa termasuk didalamnya.

9) Straight Ahead Action and Pose to Pose

Dari sisi *resource* dan pengerjaan, ada dua cara yang bisa dilakukan untuk membuat animasi.

Yang pertama adalah *Straight Ahead Action*, yaitu membuat animasi dengan cara seorang animator menggambar satu per satu, *frame by frame*, dari awal sampai selesai seorang diri. Teknik ini memiliki kelebihan: kualitas gambar yang konsisten karena dikerjakan oleh satu orang saja. Tetapi memiliki kekurangan: waktu pengerjaan yang lama.

Yang kedua adalah Pose to Pose, yaitu pembuatan animasi oleh seorang animator dengan cara menggambar hanya pada *keyframe-keyframe* tertentu saja, selanjutnya in-between atau interval antar keyframe digambar/dilanjutkan oleh asisten/animator lain. Cara yang kedua ini lebih cocok diterapkan dalam industri karena memiliki kelebihan: waktu pengerjaan yang relatif lebih cepat karena melibatkan lebih banyak sumber daya.

10) Staging

Staging dalam animasi juga meliputi bagaimana ‘lingkungan’ dibuat untuk mendukung suasana atau ‘mood’ yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan *scene*.

11) Appeal

Appeal berkaitan dengan keseluruhan look atau gaya visual dalam animasi (atau bisa disebut style). Sebagaimana gambar yang telah menelurkan banyak gaya, animasi (dan ber-animasi) juga memiliki gaya yang sangat beragam. Sebagai contoh, anda tentu bisa mengidentifikasi gaya animasi buatan Jepang dengan hanya melihatnya sekilas. Anda juga bisa melihat ke-khas-an animasi buatan Disney atau Dreamworks. Hal ini karena mereka memiliki *appeal* atau gaya tertentu.

Ada juga yang berpendapat bahwa *appeal* adalah tentang penokohan, berkorelasi dengan ‘kharisma’ seorang tokoh atau karakter dalam animasi. Jadi, meskipun tokoh utama dari sebuah animasi adalah

monster, demit, siluman atau karakter ‘jelek’ lainnya tetapi tetap bisa *appealing*.

12) Exaggeration

Exaggeration adalah upaya untuk mendramatisir sebuah animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis.

Prinsip-prinsip animasi tersebut menjadi indikator bagi peserta didik selama masa belajar yaitu ditempuh selama masa kontrak 6 bulan belajar dan 6 bulan atau 1 tahun mengabdikan. Dengan menguasai 12 prinsip animasi tersebut merupakan modal peserta didik untuk memasuki dunia kerja animasi, karena animator yang belum menguasai 12 prinsip animasi, karyanya belum bisa disebut sebagai animasi. Kompetensi lulusan yang diterapkan di Does University disesuaikan dengan perkembangan dunia industri hiburan dengan tujuan untuk membentuk kinerja yang dapat memenuhi permintaan dunia industri dengan menguasai kompetensi yang berlaku.

5.1.1.3 Kompetensi Pembelajaran (Materi) di Does University

Kompetensi pembelajaran yang dipelajari di Does University merupakan materi turunan dari Doni Purwosulistio, salah satu tim dari MD Entertainment yang merupakan dosen/mentor pertama di Does University.

Sebagaimana diperkuat dari hasil wawancara dengan Emmanuel Lundy

Noah sebagai mentor dari generasi pertama, sebagai berikut:

“Materinya karna di generasi pertama kita yang ngajarin adalah tim dari MD Entertainment yaitu Bapak Doni Purwosulistio, ya kita menyerap ilmu dari dosen/mentor kita tersebut”(ELNA/30-1-2018).

Kompetensi pembelajaran selama belajar di Does University seperti tabel 5.3:

Tabel 5. 3 Kompetensi Pembelajaran Animasi dari Mentor Pertama

NO	Materi Pembelajaran	Urutan Materi
1.	<i>Bouncing Ball</i> (bola memantul)	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Timing and Spacing</i> (waktu dan jarak) 2. <i>Arc</i> (busur) 3. Pemahaman Berat Bola 4. <i>Bola Moving</i> (pergerakan bola) 5. Bola Bertabrakan 6. <i>Obstacle</i> (hambatan)
2.	<i>Life Ball</i> (bola hidup)	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Squash and Strech</i> (penambahan efek lentur) 2. <i>Life Ball With Obstacle</i> (bola hidup dengan hambatan)
3.	<i>Pendulum</i> (bandul)	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Overlapping Action</i> (gerakan silang-silang) 2. <i>Pendulum With Bouncing Ball</i> (bandul dengan bola memantul)
4.	<i>Tailball</i> (bola berekor)	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Squash and Strech</i> (penambahan efek lentur) 2. <i>Overlapping Action</i> (gerakan silang-silang) 3. <i>Jumping</i> (melompat)
5.	<i>Ballie</i> (Bola Berkaki)	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Walk Cycle</i> (siklus kaki) 2. <i>Run Cycle</i> (siklus lari) 3. <i>Walk Personality</i> (pekerjaan seseorang) 4. <i>Juggling</i> (menyulap) 5. <i>Salto</i> 6. <i>Weight Shifting</i> (pergeseran berat)
6.	<i>Stiewy/Mannequin</i> (pergerakan manusia lentur)	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Strong Pose</i> (kekuatan pose) 2. <i>Walk Cycle</i> (siklus kaki) 3. <i>Run Cycle</i> (siklus lari) 4. <i>Walk Personality</i> (pekerjaan seseorang) 5. Angkat Beban 6. <i>Follow Through</i> (gerakan selanjutnya)
7.	<i>Eleven</i> (Karakter Berwajah)	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Strong Pose</i> (kekuatan pose) 2. <i>Expression</i> (ekspresi) 3. <i>Lipsync</i> 4. <i>Acting</i> (bertindak) 5. <i>Idle</i> (siaga)

Kompetensi pembelajaran seperti yang disajikan dalam tabel 5.3 merupakan materi inti yang diajarkan di Does University, yang merupakan turunan dari Dosen/mentor pertama di Does University. Dalam pembelajaran patokan materi yang digunakan adalah materi tersebut, sebelum mengalami pengembangan materi baru dari hasil kerjasama dengan DU/DI, karena materi yang diajarkan di Does University akan berkembang ketika menjalin kerjasama dengan DU/DI mendapatkan materi yang belum pernah dipelajari, kemudian materi tersebut dimasukkan dalam pembelajaran sebagai tambahan pengetahuan peserta didik untuk menjadi animator.

5.1.1.4 Pendekatan Pembelajaran, Strategi dan Metode

Pendekatan pembelajaran di Does University menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered approach*), siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilannya serta memecahkan masalah yang dihadapinya dalam mengerjakan suatu karya. Sedangkan strategi yang diterapkan adalah strategi pembelajaran *inquiry* yang menekankan pada siswa untuk berfikir dalam berkarya.

Metode pembelajaran yang digunakan adalah praktek secara langsung dan pemberian tugas, kemudian mendapatkan pendampingan dari mentor secara bergantian untuk memastikan bahwa peserta didik sudah mencapai pemahaman atau mengalami kendala pada beberapa bagian.

Sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Emmanuel Lundy Noah Aristo sebagai mentor dari generasi pertama dalam wawancara sebagai berikut.

“Metode pembelajaran yang digunakan kita malah banyak ke prakteknya. Misalnya, mentor memberikan materi selesai, hari itu juga peserta didik sudah mulai praktek. Jadi tidak dengan cara, misal hari ini teori besok baru praktek begitu, tidak menggunakan metode seperti itu. Jadi, teori selesai disampaikan langsung praktek, sehingga mentornya juga tahu, kendala yang dihadapi itu bagaimana?”(ELNA/30-1-2018).

Sistem pembelajaran di Does University adalah tutor sebaya, jadi guru di Does university adalah teman dari angkatan sebelumnya. Pemilihan tutor atau mentor tersebut adalah dengan melihat progres siswa tersebut selama belajar dan melihat *basic* dari hasil karya satu hari satu karya. Sebagaimana yang telah dituturkan oleh Emmanuel Lundy Noah Aristo sebagai mentor dari generasi pertama dalam wawancara sebagai berikut.

“Ya kita melihat kemampuan anaknya. Kemampuan anaknya kan bisa dilihat dari karya-karyanya. Mana karya yang lebih bagus dari karya yang lainnya itu akan kelihatan. Karena kita masuk disini kan memiliki *basic* yang berbeda-beda, misalnya ada yang dari SMA, dari SMK yang jurusannya bukan dari animasi, atau yang sudah kerja, bahkan sudah kuliah, atau yang dari lulusan animasi mereka mau memperdalam disini juga ada. Jadi, nanti pasti kelihatan dari karyanya”(ELNA/30-1-2018).

Materi yang disampaikan oleh mentor tidak berbentuk file atau hard file, melainkan simulasi praktek secara langsung dengan menggunakan aplikasi yang tersedia yaitu aplikasi *Blender* dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dalam satu pertemuan mentor menyampaikan materi, dalam pertemuan tersebut siswa langsung praktek dan siswa diberi tugas. Karena di kurikulum fleksibel ini diberlakukan

sistem satu hari satu karya bagi peserta didiknya. Sebagaimana dari data yang didapatkan peneliti selama melakukan penelitian, dibuktikan dengan dokumentasi yang diambil dari metode observasi oleh peneliti, seperti gambar 5.3:



Gambar 5. 3 Proses Pembelajaran di Does University

Gambar 5.3 menunjukkan peserta didik praktek secara langsung sekaligus membuat karya dari materi yang sedang dipelajari hari itu untuk memenuhi sistem satu hari satu karya. Proses pembelajaran secara praktikum dan pemberian tugas yang dilaksanakan di Does University menghasilkan satu hari satu karya dari setiap peserta didik, yang diperkuat dengan *showreel* atau portofolio peserta didik pada gambar 5.4:



Gambar 5. 4 *Showreel* atau Portofolio Peserta Didik

Gambar 5.4 menunjukkan bahwa pelaksanaan metode pembelajaran dengan praktek secara langsung dan pemberian tugas membantu peserta didik dapat mengumpulkan portofolio karya sendiri sebagai bekal di dunia kerja selain bekal keterampilan.

5.1.1.5 Media dan Sumber Belajar

Struktur kurikulum yang tidak kalah penting adalah media dan sumber belajar. Media pembelajaran harus diperhatikan sebagai salah satu komponen terpenting dalam membantu pelaksanaan proses belajar mengajar. Media pembelajaran membantu mentor dan siswa berinteraksi secara lancar, sehingga proses belajar mengajar efektif dan efisien.

Media yang digunakan di Does University yang terpenting adalah komputer, karena dunia animasi tidak lepas dari fungsi sebuah komputer. Spesifikasi komputer yang digunakan adalah *Linux* tidak menggunakan *Windows*. Alasan menggunakan *Linux* karena tidak berbayar, berbeda dengan *Windows* yang berbayar mahal kalau menggunakan yang asli.

Karena dalam dunia industri tidak boleh menggunakan software atau OS yang bajakan, sehingga di Does University menggunakan Linux. Sebagaimana yang telah dituturkan oleh Trio Muhammad Rizqi sebagai mentor dari generasi pertama dalam wawancara sebagai berikut.

“Kita disini menggunakan *Linux* tidak menggunakan *Windows*. Kenapa menggunakan *Linux*, karena *Linux* tidak berbayar beda dengan *Windows* yang berbayar mahal kalau menggunakan yang asli, karena dalam dunia industri tidak boleh menggunakan software atau OS yang bajakan”(TMR/30-1-2018).

Komputer selain terinstall *Linux*, dalam pembelajaran aplikasi yang digunakan adalah aplikasi *Blender*. Alasan menggunakan aplikasi Blender sama dengan menggunakan *Linux* karena *Blender* tidak berbayar, padahal di dunia animasi memiliki banyak aplikasi yang dapat digunakan seperti, ada sinema 4D, TDSNEX, dan lain sebagainya. Pemilihan aplikasi Blender karena gratis dan tidak bajakan. Sistem aplikasi Blender adalah komunitas, sehingga dengan memanfaatkan aplikasi Blender Does University membangun sebuah komunitas di mana animasi akan terus berjalan. Sebagaimana yang telah dituturkan oleh Trio Muhammad Rizqi sebagai mentor dari generasi pertama dalam wawancara sebagai berikut.

“Kemudian yang kedua kita menggunakan aplikasi blender. Kenapa kita menggunakan blender, padahal di dunia animasi aplikasinya banyak sekali seperti, ada sinema 4D, TDSNEX, dan lain sebagainya. Alasannya sama karena blender tidak berbayar dan sistemnya blender itu komunitas, jadi ketika kita menggunakan blender sama saja kita membangun sebuah komunitas dimana animasi itu akan terus berjalan”(TMR/30-1-2018).

Media pembelajaran berupa komputer difasilitasi sebanyak 39 buah, selain itu Does University juga menyediakan ruang Lab Komputer

yang nyaman dijadikan sebagai tempat proses belajar mengajar. Sistem penataan ruangan juga diserahkan kepada peserta didik dan ditata dengan desain peserta didik, sehingga peserta didik bisa fokus dan nyaman dalam belajar. Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan, dapat dibuktikan dengan dokumentasi observasi yang dilaksanakan peneliti, seperti gambar 5.5:



Gambar 5. 5 Lab Komputer Does University

Gambar 5.5 diambil di Lab Komputer Does University, dengan memperlihatkan tatanan ruangan yang dibuat sedemikian rupa merupakan keinginan peserta didik yang memberikan kenyamanan dalam proses belajar mengajar.

Fasilitas yang tersedia di Does University merupakan fasilitas gratis, peserta didik disini dapat menikmati sekolah gratis, tetapi setelah peserta didik selesai masa belajar siswa diwajibkan mengabdikan dan mengajarkan ilmunya ke generasi berikutnya. Sedangkan sumber belajar di

Does University adalah dari mentor dan teman belajarnya, selain itu sumber belajar juga didapat dari hasil kerjasama dengan DU/DI.

5.1.1.6 Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar di Does University dilaksanakan setiap hari, karena peserta didik memiliki satu karya dalam satu hari yang kemudian di evaluasi oleh mentor dan teman yang lain. Selain penilaian dari satu hari satu karya, setiap menyelesaikan satu materi mentor memberikan soal kepada peserta didik untuk menguji pemahaman peserta didik pada materi tersebut dan untuk melanjutkan ke materi yang lebih tinggi. Seperti dalam sekolah formal, di Does University juga memiliki tugas akhir sebagai bidang penilaian yaitu berupa karya dengan memadukan beberapa materi yang telah dipelajari ke dalam satu produk animasi.

Sebagaimana dari data yang diperoleh peneliti berupa contoh karya dari salah satu peserta didik Does University yang menjadi bidang penilaian seperti pada gambar 5.6:



Gambar 5. 6 Contoh Karya Peserta Didik Materi *Idle*

Gambar 5.6 adalah salah satu contoh pemahaman pada materi *idle* (siaga) yang telah diajarkan kepada peserta didik yang kemudian dinilai sudah sampai mana pemahaman anak dilihat dari hasil karya masing-masing individu.

5.1.2 Implementasi Kurikulum Fleksibel Does University

5.1.2.1 Perencanaan Kurikulum Fleksibel di Does University

Kurikulum yang diterapkan di Does University mengacu pada kebutuhan siswa dan kebutuhan dunia industri hiburan. Selain itu, kurikulum menekankan pada pemahaman peserta didik yang terfokus pada minat dan bakat peserta didik di dunia animasi. Perencanaan kurikulum fleksibel di Does University dilaksanakan dengan fleksibel sesuai perkembangan dunia industri dan kebutuhan siswa.

Perencanaan pembelajaran di Does University ditentukan dengan masa kontrak belajar 6 bulan dan mengabdikan 6 bulan atau mengabdikan 1 tahun. Kontrak mengabdikan yang dimaksud adalah menjadi mentor untuk generasi selanjutnya dan ikut andil dalam proses produksi Does Studio. Sehingga, materi yang telah diajarkan langsung teraplikasi di Does Studio yaitu studio milik Does University. Sebagaimana dapat dibuktikan dengan gambar produk Does Studio yang menggarap animasi *Save Lagu* dari

Endang Soekamti, seperti gambar 5.7:



Gambar 5. 7 Produk dari Does Studio

Gambar 5.7 membuktikan bahwa perencanaan kurikulum di Does University menekankan pada pemahaman peserta didik yang terlihat dari produk yang telah digarapnya, serta materi yang diajarkan di Does University dapat langsung teraplikasi di dunia industri. Kontrak belajar yang berlaku di Does University juga diperkuat sebagaimana yang telah dituturkan oleh Emmanuel Lundy Noah Aristo sebagai mentor dari generasi pertama dalam wawancara sebagai berikut.

“Tergantung kontraknya, soalnya setiap tahunnya memiliki kontrak yang berbeda-beda. Karena di generasi pertama mereka memiliki kontrak 6 bulan belajar, 6 bulan mengajar. Kemudian untuk generasi kedua sebenarnya 6 bulan belajar, yang 6 bulang kita mengabdikan dan membantu generasi pertama. Tetapi karena ini ada generasi keempat, kita diikutkan mengajar di generasi keempat dengan periode satu tahun setengah” (ELNA/30-1-2018).

Kontrak mengabdikan selain ikut andil di Does Studio, yaitu dengan mengajarkan ilmunya ke generasi selanjutnya, tetapi semua tergantung dari dibuka tidaknya generasi selanjutnya. Namun, dalam penempatan lulusan Does University sebagai mentor hanya beberapa, yaitu diambil dengan mempertimbangkan dari progres karya selama masa belajar.

Sebagaimana yang telah dituturkan oleh Viola Puspa Rani sebagai mentor dari generasi kedua dalam wawancara sebagai berikut.

“Sebenarnya untuk kontrak tersebut tergantung kontrak kita dari awal dan tergantung akan dibuka tidaknya generasi berikutnya. Seperti generasi 4 ini dikontrak tertulis 6 bulan belajar 1 tahun mengabdikan. Yang dimaksud mengabdikan selain mengajar adalah ikut produksi dalam Does Studio”(VPR/30-1-2018).

5.1.2.2 Pengembangan Bahan Ajar

Sistem pembelajaran yang diterapkan di Does University yaitu dengan metode praktek langsung dan pemberian tugas setiap harinya, selain itu ada kerjasama dengan pihak DU/DI untuk menjalin relasi dengan DU/DI, juga untuk mengembangkan materi yang telah dipelajari sesuai dengan kebutuhan dunia industri. Pihak DU/DI memiliki kriteria tersendiri dari sebuah proyek yang akan digarapnya, sehingga peserta didik memiliki pengetahuan baru yang belum diajarkan sebelumnya dalam materi inti. Materi terbaru yang diperoleh dari ketentuan pihak DU/DI, yang kemudian menjadi pengembangan materi yang harus dipelajari dan dipahami oleh peserta didik dengan kerja tim. Sebagaimana yang telah dituturkan oleh Emmanuel Lundy Noah Aristo sebagai mentor dari generasi pertama dan Viola Puspa Rani sebagai mentor dari generasi kedua dalam wawancara sebagai berikut.

“Iya, misalkan DU/DI melemparkan pekerjaan ke kita, ya kita harus mengikuti prosedur dan kebutuhan mereka. Harus sesuai mereka, *style* animasinya bagaimana itu sesuai mereka. Misalnya, kemarin proyek membuat Adit Sopo Jarwo, ya kita harus banyak-banyak melihat film Adit Sopo Jarwo, untuk mendapatkan banyak referensi setiap detail gerakan animasinya”(ELNA/30-1-2018).

“Iya. Jadi setiap menjalin kerjasama kita mendapatkan ilmu yang berbeda karena karakter animasinya juga berbeda. Seperti Adit Sopo Jarwo misalnya, mereka gerakannya tidak yang kartunis banget, tetapi lebih kaya manusia. Beda lagi kalau kita waktu mengerjakan yang Plentis Kentus, dari karakternya juga sudah kelihatan berbeda, yaitu lebih kaku. Jadi kita belajarnya, bagaimana menggerakkan animasi yang benar-benar kaya kartun, bukan kaya manusia”(VPR/30-1-2018).

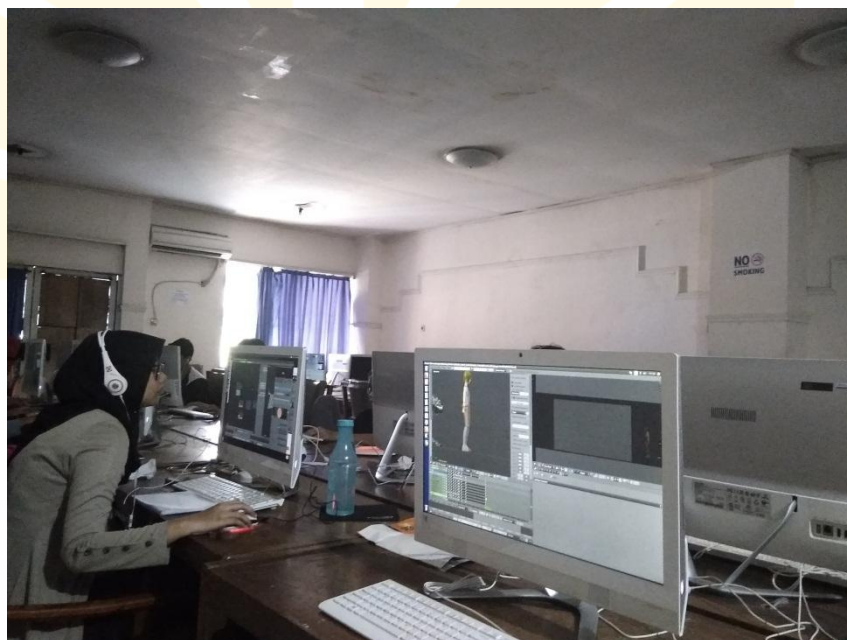
Berdasarkan dua kerjasama yang telah dilakoni tersebut, peserta didik mendapatkan pelajaran baru yang berbeda dari kedua kerjasama tersebut. Adit Sopo Jarwo misalnya, film yang memiliki gerakan tidak terlalu kartunis, tetapi lebih seperti manusia. Berbeda kalau Plentis Kentus, dari karakternya yang lebih kaku, tidak seperti manusia. Sehingga, dari kerjasama tersebut mendapatkan materi yang harus peserta didik kuasai, yang sebelumnya belum ada di materi inti, kemudian materi tersebut menjadi materi tambahan bagi peserta didik.

5.1.2.3 Pembelajaran di Does University

Implementasi kurikulum fleksibel di Does University menerapkan jam pelajaran dibagi menjadi 2 shift, yaitu shift pagi pukul 09:00 sampai 17.00, shift sore pukul 17.00 sampai 22:00. Tetapi, jam pelajaran yang telah ditetapkan tidak harus diikuti secara penuh oleh peserta didik, melainkan peserta didik dapat masuk kelas sesuai suasana hati setiap individu. Karena di Does University tidak memaksakan peserta didik untuk belajar ketika suasana hati sedang tidak mendukung, yang terpenting sistem satu hari satu karya terselesaikan. Pembelajaran tersebut diadopsi dari dunia kerja animasi, dari latar belakang kreatifitas animator dalam mengerjakan

proyeknya harus didukung oleh suasana hati, tetapi dilain sisi harus memperhatikan jangka waktu pengerjaannya.

Proses belajar mengajar di Does University juga fleksibel, peserta didik dapat beristirahat dan melakukan kegiatan lain untuk mendukung semangat berkaryanya. Sebagaimana yang terlihat dari hasil dokumentasi pada gambar 5.8:



Gambar 5. 8 Proses Pembelajaran Fleksibel

Gambar 5.8 menunjukkan kegiatan proses pembelajaran secara fleksibel, di mana kurikulum fleksibel di Does University memperhatikan kebutuhan peserta didik. Dilihat dari gambar 5.8 bahwa salah satu peserta didik dalam mengerjakan tugas, peserta didik diperbolehkan mendengarkan musik tetapi dengan *earphone*, sehingga tidak mengganggu teman yang lain.

Guru di Does University menggunakan sistem tutor sebaya/mentor yang diambil dari generasi sebelumnya. Tugas mentor menyampaikan materi pada pertemuan awal, yang dilanjutkan dengan praktek serta pendampingan secara *face to face*, sehingga pemahaman anak benar diperhatikan. Proses ini juga ditekankan pada diri peserta didik tentang kerja tim yaitu kerjasama dalam penyelesaian proyek. Selain itu, juga diterapkan pada kerjasama untuk mencapai pemahaman setiap materi, sehingga bisa naik ke materi yang lebih tinggi. Jadi, setiap siswa dengan siswa lain mempunyai tanggungjawab untuk memberi bantuan kepada temannya yang kurang paham tentang materi yang sedang dipelajari. Sebagaimana yang dituturkan oleh Emmanuel Lundy Noah Aristo sebagai mentor dari generasi pertama dan Viola Puspa Rani sebagai mentor dari generasi kedua dalam wawancara berikut.

“Disini yang diperhatikan hanya pemahaman saja. Karena kalau di kurikulum formal, seperti saya tanya ke anak magang, kendalanya pada bagian apa? Mereka menjawab beberapa alasan. Jadi di sekolah formal itu menuntut bagaimana caranya mereka bisa ngikutin beberapa materi yang diajarkan. Kalau masalah pemahaman kan sebenarnya setiap anak pemahamannya berbeda-beda. Kalau kita disini, memperhatikan pemahaman anaknya, bagaimana caranya kita menekankan pemahaman. Jadi disitu letak kurikulum fleksibelnya, karena yang kita perhatikan adalah pemahaman dari setiap peserta didik”(ELNA/30-1-2018).

“Karena disini kita juga menekankan kerjasama tim, jadi ketika ada beberapa anggota yang belum paham, anggota yang sudah paham ya wajib membantu, wajib mengajari temannya yang belum paham sampai bisa. Sehingga, kita tidak boleh kerja secara individu. Karena proyek animasi kan tidak bisa dikerjakan secara individu. Jadi, disini juga jam belajarnya fleksibel. Jika ada teman yang belum paham dan waktu longgar, silahkan belajar bareng dan membantu temannya yang belum paham yang lain juga harus saling suport”(ELNA/30-1-2018).

“Jadi dalam pembelajaran kita lebih banyak prakteknya, sehingga mentor tidak hanya menyampaikan materi, kemudian sudah. Tetapi kita keliling, mengecek setiap peserta didik dan menanyakan susahanya dibagian apa? Jadi, ketika sudah merata mereka memahami semua baru kita lanjut ke step selanjutnya. Disini pembelajarannya kaya ada step-stepnya gitu. Kalau setiap step sudah paham betul baru lanjut, tidak setengah-setengah mereka baru paham setengah perjalanan sudah lanjut ke step selanjutnya, itu tidak seperti itu. Belajarnya selain di jam pelajaran, ketika malam ada komputer kosong dan mereka mau belajar dan memperdalam pemahamannya, ya silahkan”(VPR/30-1-2018).

Selain data dari hasil wawancara tersebut, peneliti mendapatkan data dari hasil penelitian dengan metode observasi pada kegiatan belajar peserta didik dengan belajar secara praktek untuk melatih *soft skill* dan memperdalam pemahamannya. Sebagaimana dibuktikan dengan dokumentasi yang diambil peneliti saat melakukan observasi di Does university, seperti gambar 5.2:



Gambar 5. 9 Proses Belajar Siswa dengan Praktek langsung

Gambar 5.9 merupakan proses belajar peserta didik di Does University dalam mengimplementasikan materi-materi yang telah dipelajari dan diaplikasikan ke dalam sebuah karya animasi sebagai tugas akhir.

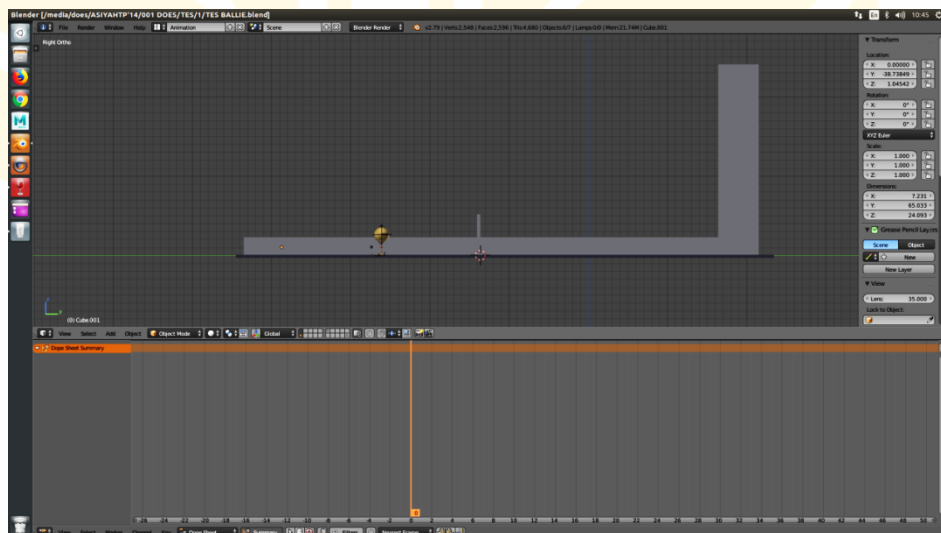
5.1.2.4 Penilaian Hasil Belajar di Does University

Komponen pembelajaran yang tidak kalah penting adalah penilaian. Penilaian merupakan langkah untuk melihat sampai mana kemampuan peserta didik dalam memahami suatu materi yang sudah dipelajari. Penilaian ini yang akan menentukan peserta didik untuk lanjut ke materi selanjutnya atau harus mengulang materi yang sedang dipelajari. Does University memiliki sistem penilaian sendiri dibandingkan dengan sekolah non formal ataupun sekolah formal lainnya.

Penilaian yang diberlakukan di Does University dengan dasar kurikulum fleksibel adalah dengan evaluasi secara bersama. Berlakunya tugas dengan sistem satu hari satu karya, kemudian evaluasi yang dilakukan dengan evaluasi bersama yaitu dengan menampilkan karya dari setiap peserta didik, kemudian ditonton dan dievaluasi secara bersama dengan mentor dan peserta didik lainnya. Sebagaimana yang telah dituturkan oleh Emmanuel Lundy Noah Aristo sebagai mentor dari generasi pertama dalam wawancara sebagai berikut.

“Kalau untuk penilaian kita menggunakan sistem evaluasi bareng-bareng. Karya-karyanya kita tonton bersama, jadi nanti temen-temennya juga bisa memberikan saran terhadap karya temannya yang lain”(ELNA/30-1-2018).

Penilaian tidak hanya diambil dari karya setiap harinya, tetapi setiap materi selesai untuk melanjutkan ke materi yang lebih tinggi, ada tes dari mentor untuk melihat pemahaman peserta didik pada materi tersebut. Sistem penilaian tersebut dapat dibuktikan dengan dokumentasi contoh dari salah satu soal materi untuk melanjutkan materi yang lebih tinggi. Dokumentasi yang telah diperoleh peneliti dalam teknik pengumpulan data dokumentasi seperti gambar 5.10:



Gambar 5. 10 Bidang Tes Peserta Didik

Gambar 5.10 merupakan bidang garapan tes peserta didik untuk bisa melanjutkan materi berikutnya. Bidang tersebut merupakan soal tes, kemudian peserta didik wajib menjalankan komponen-komponen yang sudah tersedia di bidang tes sesuai materi yang telah dipelajari. Selain itu, peserta didik juga dapat memodifikasi sesuai kreatifitas setiap individu, yang pada intinya sudah termuat unsur materi yang sedang dipelajari, yang akan menjadi bahan penilaian.

Bidang tes tersebut juga menggunakan penilaian secara bersama, dengan ditampilkan di depan kelas kemudian dievaluasi secara bersama dengan memberikan kesempatan teman yang lain untuk memberikan saran terhadap karya setiap peserta didik. Evaluasi tersebut dijadikan sebagai jalan siswa untuk kritis dan kreatif, karena setiap peserta didik memiliki hak untuk memberikan saran dan masukan terhadap karya peserta didik yang ditampilkan.

Ketetapan kurikulum fleksibel di Does University menggunakan beberapa sistem berbeda dengan sekolah non formal lain maupun sekolah formal, membuktikan bahwa lulusan Does University memiliki mutu kinerja tinggi dengan *soft skill* yang matang dan mampu menjadi animator yang dibutuhkan di dunia kerja khususnya dunia animasi di Indonesia. Sistem kerjasama dengan DU/DI membuat peserta didik mendapatkan banyak pengetahuan baru serta menambah relasi. Selain itu, peserta didik dapat membaca kebutuhan dunia industri sejak dini. Diperkuat dengan *showreel* atau portofolio yang telah dikumpulkan oleh peserta didik selama mengikuti proses belajar, tamatan Does University dapat mempertanggungjawabkan portofolio tersebut dan membantu animator Does University dapat dengan mudah diserap di dunia kerja.

5.2 Pembahasan

5.2.1 Analisis Struktur Kurikulum Fleksibel Does University

5.2.1.1 Profil Lulusan Does University

Does University termasuk sekolah non formal, yaitu kegiatan pembelajaran di luar sekolah untuk menyalurkan informasi dari mentor kepada peserta didiknya. Seperti yang dijelaskan Joesoef (1999), pengertian sekolah non formal adalah setiap kesempatan dan terjadi komunikasi terarah di luar sekolah dan seseorang yang mengikuti komunikasi tersebut memperoleh informasi, pengetahuan, latihan maupun bimbingan sesuai dengan tingkat usia dan kebutuhan hidup, dengan mengembangkan tingkat keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang memungkinkan membuat seseorang tersebut menjadi peserta-peserta yang efisien dan efektif dalam lingkungan keluarga, pekerjaan atau lingkungan masyarakat dan negaranya.

Does University sebagai sekolah non formal menerapkan kurikulum fleksibel yang diadopsi dari kebutuhan dunia industri. Does University membuktikan dengan menerapkan kurikulum fleksibel dapat membuahkan hasil dengan kualitas lulusan yang memiliki mutu pendidikan yang baik untuk diserap di dunia kerja. Sebagaimana mutu pendidikan menurut Permendiknas No. 63 Tahun 2009 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan menyebutkan bahwa penjaminan mutu pendidikan adalah kegiatan sistemik dan terpadu oleh satuan atau program pendidikan, penyelenggara satuan atau program pendidikan, pemerintah

daerah, pemerintah, dan masyarakat untuk menaikkan tingkat kecerdasan kehidupan bangsa melalui pendidikan. Tujuan akhir penjaminan mutu pendidikan adalah tingginya kecerdasan kehidupan manusia dan bangsa sebagaimana dicita-citakan oleh Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara RI tahun 1945.

Keluaran atau *output* dari sebuah program pendidikan memiliki mutu kinerja tinggi adalah menguasai empat kompetensi dalam memasuki kehidupan sosial, khususnya dunia kerja. Empat kompetensi tersebut menurut Sukmadinata, dkk., (2008: 25-27) antara lain; 1) kompetensi dasar merupakan kompetensi atau kecakapan-kecakapan awal yang harus dimiliki anak untuk melanjutkan ke kecakapan yang lebih tinggi, contohnya *calistung*; 2) kompetensi umum merupakan penguasaan kecakapan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, contohnya mematikan televisi; 3) kompetensi operasional atau kompetensi teknis merupakan kecakapan yang merupakan penerapan atau aplikasi dari konsep, prinsip dan pengetahuan dalam kenyataan, kehidupan, atau pekerjaan, contohnya seorang animator dapat membuat kartun sesuai dengan teori yang telah didapatkan; 4) kompetensi profesional merupakan penguasaan kecakapan tingkat tinggi menyangkut proses analisis, sintesis, evaluatif, penyelesaian masalah, serta menciptakan hal yang baru (kreativitas).

Kompetensi tersebut dapat ditemukan dalam diri animator lulusan Does University, seperti profil lulusan Does University yaitu memiliki

kompetensi menciptakan sebuah animasi dengan ragam gambar yang membentuk ilusi seolah-olah bergerak pada saat ditayangkan yang disebut frame dengan landasan 12 prinsip animasi.

Bukti bahwa lulusan Does University memiliki profil lulusan tersebut, sehingga mampu mengembangkan dunia usaha khususnya di bidang animasi. Dapat dilihat dari *showreel* yang telah dikumpulkan peserta didik selama masa belajarnya, selain itu peserta didik juga telah melakukan kerjasama dengan beberapa DU/DI ternama dalam pembuatan film kartun, yaitu Adit Sopo Jarwo dan Plentis Kentus, serta menggarap produk dari Endang Soekanti yaitu *save lagu anak*.

Terserapnya lulusan di dunia kerja, seperti The Little Giantz di Jakarta, Bunnydog Studio di Jakarta, Yaps Animation di Surabaya, Mocca Animations di Malang, Supreme Studio di Bandung, Base Studio di Bali, kemudian ada yang bekerja di Does Studio, membuka usaha sendiri dan menjadi mentor di Does University, membuktikan bahwa lulusan Does University memiliki kualitas yang jelas dan mampu memenuhi kebutuhan dunia industri hiburan.

5.2.1.2 Kompetensi yang harus dikuasai oleh Lulusan Does University

Berdasarkan latar belakang Does University yaitu mendirikan sekolah bakat animasi yang hanya mengajarkan pada peserta didik tentang materi animasi, sehingga Does University menetapkan kompetensi lulusan yang harus dikuasai peserta didik dari program belajar di sekolah bakat tersebut, yaitu 12 prinsip animasi. Karena 12 prinsip animasi merupakan prinsip

yang harus dipahami dan dikuasai oleh animator sehingga menghasilkan animasi yang menarik, dinamis dan tidak membosankan.

12 prinsip animasi pertama kali diperkenalkan oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston dari hasil eksperimennya untuk mendapatkan sebuah karya animasi yang mirip dengan objek yang dibuat, yaitu manusia, benda atau hewan dalam menunjukkan ekspresi dan kepribadian suatu karakter. Prinsip tersebut pertama kali diperkenalkan di Walt Disney Studios, yang merupakan studio dari Frank Thomas dan Ollie Johnston (Haryati, dkk. : 2016). Prinsip tersebut sebagai teori dasar yang bersifat wajib dimiliki dan dikuasai oleh animator untuk menghidupkan karakter animasi dan memajukan dunia animasi di Indonesia.

Penetapan 12 prinsip animasi dalam struktur kurikulum Does University membuktikan bahwa Does University merancang pembentukan tenaga animator yang mampu menghasilkan sebuah karya animasi dengan kualitas tinggi untuk mengembangkan dunia animasi di Indonesia.

5.2.1.3 Kompetensi Pembelajaran (Materi) di Does University

Komponen kurikulum terdiri dari tujuan pembelajaran, isi pembelajaran, serta strategi suatu program pendidikan. Kompetensi pembelajaran atau isi kurikulum yang diterapkan di Does University merupakan turunan dari dosen/mentor pertama di Does University yaitu Doni Purwosulistio, yang merupakan tim dari MD Intertainment. Materi yang diajarkan akan dikembangkan setelah menjalin kerjasama dengan DU/DI.

Bahan atau materi pembelajaran pada dasarnya adalah isi dari kurikulum, yaitu berupa mata pelajaran atau bidang studio dengan topik/subtopik dan rinciannya yang disampaikan dalam proses belajar mengajar (Ruhimat, 2011: 152). Fungsi materi dalam proses belajar mengajar adalah sebagai patokan dalam berjalannya suatu pembelajaran.

Materi yang diterapkan di Does University mempertimbangkan kebutuhan dalam dunia industri revolusi keempat. Dunia industri kini semakin berkembang, sampai sekarang sudah mencapai revolusi generasi keempat atau sering disebut industri 4.0. Revolusi generasi keempat akan mendunia, dimana semua pekerjaan diandalkan dengan mesin dan menggunakan perkembangan internet yang semakin canggih, manusia hanya bermodal akal untuk menjalankan produksinya. Perkembangan industri tersebut dapat dijawab oleh kurikulum fleksibel yang diterapkan di Does University dengan memperhatikan kebutuhan industri.

Perkembangan dunia industri yang telah dipersiapkan dalam kompetensi pembelajaran, kurikulum fleksibel di Does University bertujuan untuk mencetak lulusan yang memiliki mutu pendidikan tinggi yang dapat memenuhi tuntutan dunia usaha. Program pendidikan dengan mutu pendidikan tinggi merupakan faktor penting dalam dunia bisnis. Karena dalam dunia bisnis baik usaha produk maupun jasa sangat dipengaruhi oleh mutu pendidikan untuk kelangsungan usaha yang dijalankan dengan mutu sesuai permintaan dan tuntutan pengguna.

5.2.1.4 Pendekatan Pembelajaran, Strategi dan Metode

Komponen yang harus ada dalam perencanaan kurikulum adalah pendekatan, strategi dan metode pembelajaran. Pendekatan pembelajaran di Does University yaitu berpusat pada peserta didik dengan strategi pembelajaran *inquiry*. Strategi pembelajaran adalah pendekatan dalam menyusun sistem pembelajaran yang menjadi pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Majid, 2013).

Strategi pembelajaran adalah teori mengajar menjadi rumusan cara mengajar untuk menyampaikan isi materi yang harus ditempuh dalam beberapa situasi (Hamalik, 2003: 183). Does University selain menerapkan strategi pembelajaran *inquiry* juga memiliki cara mengajar yang berbeda dengan sekolah lainnya. Cara mengajar dibuat fleksibel dengan mementingkan pemahaman peserta didik dalam setiap isi materi yang disampaikan.

Pembelajaran *inquiry* dijelaskan oleh Haury (dalam Sumiati, Marli & Kesnadi: 2012) bahwa *inquiry* berkaitan dengan aktivitas dan keterampilan aktif yang fokus pada pencarian pengetahuan dan pemahaman untuk memuaskan rasa ingin tahu. Hasil penelitian oleh Sumiati, Marli & Kesnadi (2012) membuktikan bahwa menggunakan strategi pembelajaran *inquiry* dapat meningkatkan fisik peserta dalam belajar. Sehingga peserta didik secara bebas bisa mengekspresikan kreatifitasnya dalam sebuah karya.

Metode pembelajaran yang digunakan di Does University adalah dengan praktek secara langsung dan pemberian tugas. Metode ini memberikan jalan kepada peserta didik untuk menerapkan, menguji, dan menyesuaikan teori yang didapatkan dengan keadaan yang sesungguhnya melalui praktek dan latihan secara berkala untuk memasuki dunia kerja. Senada dengan penjelasan Suryanto (2012) dalam penelitiannya bahwa dengan pembelajaran praktek secara langsung dapat memberikan keterampilan dan pengalaman kerja kepada peserta didik sesuai dengan bidang keahliannya.

Tahapan metode pembelajaran di Does University adalah mentor berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran, yaitu diawal pembelajaran mentor hanya menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari. Selanjutnya penyampaian materi secara lisan disampaikan dengan simulasi praktek, yang kemudian peserta didik dapat mengikuti prakteknya secara langsung. Dalam proses pembelajaran tersebut peserta didik langsung praktek, tidak ada dalam satu kali pertemuan mentor hanya menyampaikan materi saja.

Rencana pembelajaran yang diterapkan di Does University berdasarkan pada latar belakang jurusan yang ada di Does University yaitu animasi. Dalam menciptakan sebuah animasi, peserta didik harus mempraktekkan secara langsung materi yang siswa terima kemudian dituangkan dalam sebuah karya untuk mengasah pemahaman materi animasi. Sehingga dengan rencana pembelajaran tersebut, peserta didik

Does Univerity memiliki pengalaman yang berulang-ulang dalam menciptakan sebuah animasi yang dibuktikan dengan portofolio untuk memasuki dunia industri.

5.2.1.5 Media dan Sumber Belajar

Pembelajaran di Does University untuk menciptakan kinerja dengan mutu tinggi, tidak terlepas dari fasilitas yang diberikan untuk menunjang proses pembelajaran. Fasilitas pembelajaran merupakan sarana prasarana berupa media, alat, dan ruang yang digunakan untuk melangsungkan proses pembelajaran. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Brodrik & Lewin (2017) yang menyatakan bahwa dalam suatu pembelajaran kolaborasi fasilitas adalah kunci penting untuk menanamkan keterampilan pada peserta didik.

Maharani (2015) juga menjelaskan dalam penelitiannya bahwa media adalah semua objek yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi sehingga dapat diterima dengan baik. Media pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan pesan materi kepada murid sehingga dapat diterima dengan baik dan terlaksananya suatu proses belajar.

Media yang digunakan di Does University yang terpenting adalah komputer dengan jumlah 39 komputer, karena dunia animasi tidak lepas dari fungsi sebuah komputer. Spesifikasi komputer yang digunakan adalah Linux tidak menggunakan Windows. Alasan menggunakan Linux karena tidak berbayar, berbeda dengan Windows yang berbayar mahal kalau

menggunakan yang asli. Karena dalam dunia industri tidak boleh menggunakan software atau OS yang bajakan, sehingga di Does University menggunakan Linux.

Fasilitas aplikasi belajar yang digunakan adalah aplikasi Blender. Alasan menggunakan aplikasi Blender sama dengan menggunakan Linux karena Blender tidak berbayar dan tidak bajakan, karena dalam dunia animasi tidak boleh menggunakan aplikasi bajakan. Sistem aplikasi Blender adalah komunitas, sehingga dengan memanfaatkan aplikasi Blender Does University membangun sebuah komunitas dimana animasi itu akan terus berjalan.

Fasilitas di Does University menyediakan ruang Lab Komputer yang nyaman dijadikan sebagai tempat proses belajar mengajar. Sistem penataan ruangan juga diserahkan kepada peserta didik dan ditata dengan desain keinginan peserta didik, sehingga peserta didik bisa fokus dan nyaman dalam belajar. Penataan ruangan dengan kebutuhan peserta didik sesuai dengan prinsip kurikulum yaitu prinsip keluwesan atau fleksibel. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, prinsip keluwesan berkenaan dengan fasilitas belajar yang tersedia. Keluwesan atau fleksibilitas di Does University terletak pada penataan ruangan yang fleksibel sesuai dengan kebutuhan siswa serta tidak monoton untuk mendukung proses belajar mengajar sehingga nyaman dan fokus dalam belajar.

Fasilitas yang tersedia tidak lepas dari pengadministrasian sarana dan pra sarana yang harus memperhatikan kebutuhan anak didik serta

kegunaan di hari mendatang. Seperti yang diungkapkan oleh Daryanto (2008) bahwa hubungan antara peralatan dan perlengkapan pengajaran dengan program pengajaran dititik beratkan kepada hal belajar yang berkaitan dengan masalah-masalah dan kebutuhan serta kegunaan hasil belajar di kehidupan mendatang. Karena penyediaan fasilitas harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta perkembangan di masa mendatang, sehingga Does University memberikan fasilitas sebagai sumber belajar guna penunjang belajar peserta didik.

5.1.1.6 Penilaian Hasil Belajar

Kompetensi pembelajaran yang telah diajarkan kepada peserta didik melalui media dan sumber belajar perlu dilakukan penilaian hasil belajar untuk mengetahui perkembangan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman (Sudjana: 2010). Sehubungan dengan pendapat tersebut, Wadimurni, dkk. (2010) menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika peserta didik mampu menunjukkan adanya perubahan-perubahan tersebut, diantaranya dari segi kemampuan berpikir, keterampilan dan sikap terhadap suatu objek.

Does University memiliki sistem penilaian penugasan satu hari satu karya dan ulangan harian setiap materinya. Sistem penilaian dengan evaluasi bersama peserta didik lain dan menampilkan karya satu per satu di depan kelas. Penilaian di Does University termasuk ke dalam penilaian

tes praktik, yaitu penilaian yang menuntut peserta didik mendemonstrasikan kemahirannya (BSNP: 2007).

Fungsi dari penilaian menurut Sudjana (1995) menjelaskan bahwa penilaian dijadikan sebagai alat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran, umpan balik bagi perbaikan proses belajar mengajar dan dasar dalam menyusun laporan hasil belajar peserta didik kepada orang tua wali. Sehingga dari penilaian akan terlihat sampai mana pemahaman peserta didik Does University dalam memahami dunia animasi untuk terjun ke dunia industri hiburan.

5.2.2 Analisis Implementasi Kurikulum Fleksibel Does University

5.2.2.1 Perencanaan Kurikulum Fleksibel di Does University

Berpedoman pada tujuan, Does University memiliki beberapa strategi pelaksanaan sekolah bakat ini yang meliputi metode pembelajaran, tenaga pengajar, fasilitas pembelajaran, serta sistem penilaian yang berbeda dengan sekolah lain. Karena implementasi kurikulum juga memiliki perbedaan dalam penerapannya di setiap sekolah. Seperti yang dijelaskan oleh Daryanto (2008: 44) bahwa pendirian suatu program pengajaran yang cukup mantap tetapi luwes merupakan pola kurikulum yang longgar atau leluasa sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan kultural, dan kebutuhan-kebutuhan psikologis yang universal, di mana masing-masing sekolah dapat membentuk variasi dalam menjalankan proses pembelajarannya yang disesuaikan dengan kebutuhan-kebutuhan unik peserta didik dan masyarakat lingkungannya. Selain itu dalam penelitian yang dilakukan

oleh Wall (2017) menjelaskan bahwa kurikulum kebijakan harus tetap dilaksanakan, namun profesionalitas guru juga menentukan untuk membuat variasi pembelajaran dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan latar belakang didirikannya Does University yaitu mengembangkan tingkat keterampilan dengan membuka sekolah bakat yang hanya mengajarkan materi yang menjadi minat dan keinginan peserta didik, Does University menerapkan kurikulum fleksibel. Di mana kurikulum merupakan hal penting yang harus ada dalam suatu program pendidikan. Seperti yang dipaparkan oleh Nurdin & Sibaweh (2015: 127) bahwa kurikulum adalah suatu program belajar yang harus dilaksanakan oleh siswa dan diharapkan siswa mampu menguasainya untuk mencapai tujuan belajar. Sehingga, kurikulum sebagai program belajar harus memiliki tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, isi pembelajaran yang harus disampaikan kepada siswa, serta strategi bagaimana menjalankan pembelajaran tersebut.

Kurikulum yang digunakan di Does University adalah kurikulum fleksibel, maka suatu program pembelajaran yang diterapkan di Does University bersifat fleksibel yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan memperhatikan kebutuhan dunia industri hiburan. Seperti yang dipaparkan oleh Zulfikasari, dkk. (2013) dalam penelitiannya bahwa kurikulum perlu dikembangkan sebagai substansi utama dalam pengembangan pendidikan

yang diserahkan kepada sekolah, terutama pada kebutuhan siswa, keadaan sekolah dan dan kondisi daerah.

Menurut Nurlaili & Khairuddin (2014) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa perancangan kurikulum dalam suatu program pendidikan berdasarkan kebutuhan dan kekhasan dari lembaga pendidikan untuk mencapai tujuan, sehingga dapat mewujudkan visi dan misi serta tujuan didirikannya program pendidikan.

Does University memiliki tujuan untuk memenuhi kebutuhan industri hiburan di tanah air dan mengikuti teknologi informasi terkini serta memberikan kesempatan pada peserta didik yang mempunyai bakat dan minat yang ingin dikuasai untuk bekal dalam bekerja, yaitu khususnya bidang animasi. Selain itu, Does University memiliki ciri khas dalam menjalankan program pendidikannya, yaitu dengan perencanaan kurikulum yang mementingkan pada pemahaman peserta didik untuk menanamkan keterampilan yang dilakukan selama masa kontrak belajar, hal tersebut bertujuan untuk menyiapkan lulusan dengan kinerja yang bermutu tinggi.

5.2.2.2 Pengembangan Bahan Ajar

Membentuk kinerja dengan mutu yang tinggi memang harus memperhatikan kurikulum yang dirancang dengan matang. Kompetensi lulusan dan kompetensi pembelajaran yang telah dirancang merupakan salah satu komponen terpenting dalam suatu pembelajaran untuk menanamkan *soft skill* setiap individu peserta didik. Kompetensi yang

berlaku dilakukan dengan metode pembelajaran praktek. Persoalan tersebut merupakan implikasi dari teori Dewey yang berpendapat bahwa seseorang belajar dengan berbuat atau sering disebut dengan “*learning by doing*” (Daryanto, 2008: 49). Teori tersebut cocok dengan sistem pembelajaran yang diterapkan di Does University, yaitu “*learning by doing*” untuk mengembangkan pemikiran peserta didik serta menekankan pemahaman setiap peserta didik.

Suatu program pendidikan harus memiliki kurikulum sebagai acuan berjalannya program pembelajaran tersebut. Kurikulum yang dijadikan sebagai acuan memiliki 3 komponen yaitu tujuan dari program pendidikan, isi materi yang akan diajarkan, dan strategi pembelajaran dari program tersebut. Kurikulum fleksibel yang diterapkan di Does University berhasil mencapai tujuan didirikannya sekolah bakat tersebut untuk memenuhi kebutuhan dunia industri dan mengikuti teknologi informasi terkini serta menjadi tempat seorang anak untuk fokus belajar pada minat dan bakat yang diinginkannya, khususnya animasi.

Kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan Does University serta pengembangan materi pembelajaran dari hasil kerjasama dengan DU/DI berhasil menuntun program pembelajaran di Does University mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu memenuhi kebutuhan dunia industri serta mengikuti teknologi informasi terkini. Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Suryanto (2012) bahwa pembelajaran yang menjalin kerjasama dengan DU/DI memberikan gambaran nyata dan jelas

kepada peserta didik mengenai situasi dan kondisi kerja yang sesungguhnya, sehingga ketika peserta didik memasuki dunia kerja sudah tidak canggung lagi.

Dibuktikan juga di Does University dari hasil menjalin kerjasama peserta didik mendapat materi baru yang sesuai dengan perkembangan dunia industri, sehingga peserta didik sudah mengenal akan dunia industri yang akan terus berkembang mengikuti zaman. Diluar tujuan didirikannya Does University, kurikulum fleksibel secara tersirat memiliki sistem pembelajaran yang diterapkan dengan menanamkan mutu pendidikan tinggi serta kompetensi-kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap tenaga kerja. Lulusan Does University telah memiliki keduanya yaitu mutu pendidikan yang memenuhi tuntutan dunia kerja, serta memiliki empat kompetensi pokok, yaitu kompetensi dasar, kompetensi umum, kompetensi operasional atau teknis, dan kompetensi profesional. Sehingga lulusan Does University memiliki peluang banyak untuk diserap di dunia kerja guna memenuhi kebutuhan industri hiburan pada revolusi industri keempat.

5.2.2.3 Pembelajaran di Does University

Penetapan jadwal di Does University seperti yang telah dijelaskan sebelumnya sesuai dengan salah satu prinsip dasar kurikulum yaitu prinsip efisiensi dan efektivitas. Prinsip tersebut menunjuk pada pemanfaatan dana, daya, dan waktu dalam pembelajaran secara maksimal untuk mencapai hasil yang optimal (Hamalik, 2003: 31). Persoalan tersebut

terfokus pada pemanfaatan waktu oleh peserta didik untuk menyelesaikan tugas satu hari satu karya dengan jadwal yang telah ditetapkan tanpa memaksa peserta didik untuk *full time* berada di ruang kelas. Namun, dengan keluwesan tersebut peserta didik harus pandai memanfaatkan waktu dengan efisien dan efektif serta mencapai hasil yang optimal.

Pembelajaran dengan praktek langsung dan pemberian tugas, peserta didik diberikan kesempatan untuk menggali pengetahuan dari metode praktek yang didampingi oleh mentor. Setelah mentor menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan tersebut, peserta didik langsung praktek serta dipantau mentor untuk pemahaman setiap peserta didik, kemudian ketika ada kesulitan peserta didik langsung menanyakan kepada mentor untuk mendapatkan solusi.

Metode pembelajaran yang diterapkan tersebut sesuai dengan prinsip dasar kurikulum yaitu prinsip keluwesan atau fleksibilitas. Prinsip keluwesan atau fleksibilitas berkenaan dengan pertimbangan ekosistem dan pengadaan fasilitas belajar untuk menunjang proses belajar (Hamalik, 2003: 31). Metode pembelajaran dengan praktek secara langsung dan pendampingan oleh mentor dilakukan secara fleksibel dengan melihat kondisi peserta didik dan lingkungan sekitar. Selain itu, dalam proses pembelajaran siswa juga diperbolehkan melakukan kegiatan yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak yang penting tidak mengganggu teman yang lain. Misalnya anak mendengarkan lagu menggunakan *earphone* sehingga tidak mengganggu yang lain.

Pembelajaran yang dirancang dalam kurikulum fleksibel di Does University selain melaksanakan metode pembelajaran dengan metode praktek dan pemberian tugas, disisi lain juga menerapkan sistem pembelajaran dengan cara menjalin kerjasama dengan pihak DU/DI untuk menjalin relasi dengan DU/DI, juga untuk mengembangkan materi yang telah dipelajari sesuai dengan kebutuhan dunia industri.

Sistem pembelajaran tersebut senada dengan ulasan Seels dan Richey (dalam Subkhan, 2016: 74) tentang definisi teknologi pendidikan dari AECT tahun 2004, yang menyatakan bahwa dunia bisnis dan pelatihan industri sangat dominan, sehingga adanya penekanan teknologi pendidikan pada beberapa poin, antara lain (1) pengajaran berorientasi penguasaan kompetensi (*skills*), (2) fokus pada isi (*content-centered*), (3) *front-end analysis* dan desain sistem pengajaran (*instructional system design*), (4) teknologi pembelajaran jarak jauh, (5) pembelajaran orang dewasa, (6) teknologi kinerja (*performance technology*). Dengan tujuan sistem pembelajaran tersebut mampu menciptakan animator dengan kualitas tinggi serta produk yang jelas.

5.1.2.4 Penilaian Hasil Belajar di Does University

Proses pembelajaran akan berlangsung sesuai dengan keinginan, jika metode dan fasilitas pembelajaran mendukung dalam proses belajar mengajar. Tetapi, dalam proses pembelajaran perlu adanya penilaian sebagai tahap akhir untuk melihat sampai mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah dipelajari.

Penilaian yang diberlakukan di Does University dengan dasar kurikulum fleksibel adalah dengan evaluasi secara bersama. Berlakunya tugas dengan sistem satu hari satu karya, sehingga evaluasi yang dilakukan dengan evaluasi bersama yaitu dengan menampilkan karya dari setiap peserta didik, kemudian ditonton dan dievaluasi secara bersama dengan mentor dan peserta didik lainnya. Selain itu, setiap materi selesai untuk melanjutkan ke materi yang lebih tinggi, ada tes dari mentor untuk melihat pemahaman peserta didik pada materi tersebut atau biasa disebut ulangan harian dalam sekolah formal.

Prinsip kurikulum yang menjadi tolak ukur proses pembelajaran berhasil dengan dilihat dari penilaian adalah prinsip berkesinambungan. Prinsip berkesinambungan berkaitan dengan urutan program dan pemakaian hasil lulusan. Pemakaian prinsip tersebut secara vertikal maupun horizontal. Kesenambungan secara vertikal berarti harus terdapat hubungan fungsional antara berbagai jenjang, di mana peserta didik harus memiliki dasar untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Sedangkan kesinambungan horizontal berarti pengajaran dalam suatu program yang mempersiapkan lulusannya untuk diserap dunia kerja di masyarakat (Hamalik, 2003: 31).

Does University lebih condong pada prinsip kesinambungan secara horizontal, karena pembelajaran di Does University benar-benar mempersiapkan tenaga kerja animator dengan kualitas yang tinggi. Sehingga dari penilaian tersebut mentor dapat melihat pemahaman peserta

didik dari setiap materi yang diajarkan untuk memenuhi kebutuhan industri.

Penilaian yang dilakukan di Does University dengan menampilkan karya dari setiap peserta didik di depan kelas kemudian dievaluasi secara bersama dengan memberikan kesempatan teman yang lain untuk memberikan saran terhadap karya setiap peserta didik. Evaluasi tersebut dijadikan sebagai jalan siswa untuk kritis dan kreatif, karena setiap peserta didik memiliki hak untuk memberikan saran dan masukan terhadap karya peserta didik yang ditampilkan. Usaha tersebut dapat dijadikan sebagai usaha untuk menerapkan prinsip kurikulum yaitu prinsip pendidikan seumur hidup. Pemikiran bahwa pendidikan tidak hanya dilaksanakan di sekolah, tetapi dilanjutkan dalam kehidupan masyarakat merupakan prinsip pendidikan seumur hidup. Para lulusan dituntut untuk belajar sepanjang hayat mengingat cepatnya perubahan dan perkembangan masyarakat yang harus dihadapi (Hamalik, 2003: 31).

Konsep penilaian yang diterapkan untuk peserta didik tidak hanya belajar di sekolah saja, tetapi dengan ditanamkan mental yang dapat menyalurkan ide di depan umum sejak dini, peserta didik dapat membawa bekal tersebut di dalam kehidupan masyarakat maupun dalam dunia industri untuk berani mengungkapkan ide serta saran dalam suatu masalah.

Implementasi kurikulum fleksibel Does University berhasil mencetak kinerja dengan kualitas tinggi serta produk yang jelas, sehingga lulusan Does University dapat diserap dengan mudah di dunia industri.

Kurikulum fleksibel yang telah berjalan di Does University masih dalam batasan prinsip dasar kurikulum, yaitu prinsip efisiensi dan efektivitas, prinsip keluwesan atau fleksibilitas, prinsip berkesinambungan, dan prinsip pendidikan seumur hidup.

Prinsip kurikulum tersebut semuanya masuk dalam strategi pengajaran di Does University dengan struktur kurikulum fleksibel. Sehingga pengajaran di Does University berlangsung dengan benar-benar memperhatikan kebutuhan siswa serta mengikuti perkembangan dunia industri guna para lulusan dapat memenuhi kebutuhan industri untuk masa mendatang.

Disimpulkan bahwa tujuan Does University telah tercapai dengan implementasi kurikulum fleksibel dalam pembelajaran. Dibuktikan dengan lulusan yang mampu unjuk kemampuan/kompetensi yang terukur jelas dan empiris guna memenuhi tuntutan dunia bisnis.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang Analisis Penerapan Kurikulum di Does University Ditinjau dari Perspektif Kebutuhan Dunia Industri, peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Struktur kurikulum yang dirancang oleh Does Univerisity dengan menekankan pemahaman peserta didik berhasil dilaksanakan untuk menghasilkan animator dengan mutu kinerja yang tinggi. Dibuktikan dengan karya-karya peserta didik atau *showreel* yang dimiliki oleh setiap lulusan siswa Does University, serta hasil produk kerjasama dengan DU/DI menunjukkan bahwa standar isi kurikulum Does University mampu memenuhi kebutuhan dunia industri. Selain itu, standar isi yang telah ditetapkan sesuai dengan visi dan misi Does University, yaitu dengan visi memenuhi kebutuhan dunia industri hiburan tanah air, serta memiliki misi memberikan kesempatan pada siswa yang mempunyai bakat yang siswa sukai dan ingin dikuasai mandiri dalam bekerja, merdeka dalam berkarya. Standar isi yang disusun dengan memperhatikan *soft skill* yang harus dimiliki oleh setiap animator, dirancang dan diajarkan kepada peserta didik dengan mementingkan pemahaman *skill* melalui cara mengajar dengan praktek secara langsung dan dipantau oleh mentor, sehingga kendala

yang dihadapi oleh peserta didik dapat diatasi secara langsung. Sistem kerjasama dalam tim juga memberikan bekal kepada tamatan Does University menjadi tenaga kerja yang memiliki mutu kinerja yang tinggi, sehingga kebutuhan industri dapat dipenuhi dengan maksimal.

2. Kurikulum fleksibel yang diadopsi oleh Does University telah berjalan dengan baik. Kurikulum fleksibel yang diterapkan di Does University dengan mementingkan kebutuhan siswa serta memperhatikan kebutuhan dunia industri. Tujuan kurikulum yang ditetapkan Does University untuk membuka sekolah bakat sesuai keinginan peserta didik dan menanamkan pemahaman pada setiap siswa telah berjalan dengan baik. Penggunaan metode pembelajaran dan fasilitas pembelajaran di Does University sangat mendorong keberhasilan untuk mencapai tujuan yang menjadi latar belakang berdirinya sekolah bakat tersebut, serta dapat mencetak lulusan kinerja dengan kualitas dan produk yang jelas serta dapat memenuhi kebutuhan industri.

6.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian tersebut, maka dapat diajukan saran sebagai berikut:

1. Program pendidikan kursus maupun pelatihan sebaiknya memiliki rancangan yang matang untuk mencapai tujuan yang diinginkan, dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik untuk masa mendatang

2. Pembelajaran dalam menanamkan *soft skill* sebaiknya difokuskan dengan minat dan bakat peserta didik, sehingga peserta didik memiliki keterampilan untuk dasar hidup di masyarakat
3. Penelitian ini belum komprehensif, karena hanya melihat sistem pembelajaran dari proses penanaman *soft skill*, maka untuk kebutuhan penelitian berikutnya bagi yang berminat meneliti kualitas kinerja dapat meneliti menggunakan pendekatan *output* dengan melihat kualitas produk yang dihasilkan dari segi kepuasan konsumen.

DAFTAR PUSTAKA

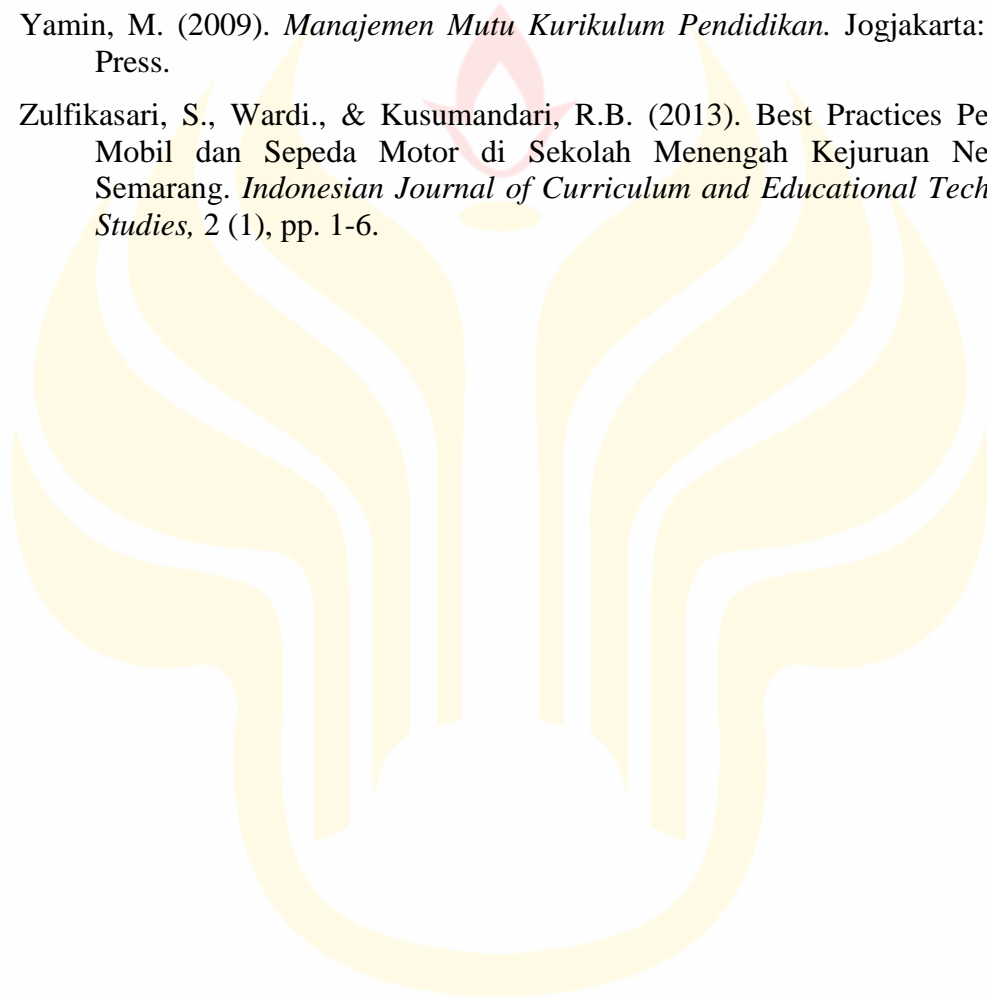
- Afrianti, D. (2017). Langkah Strategis Indonesia Hadapai Industri 4.0. *Merdeka.com*. Diunduh dari: <https://www.merdeka.com/uang/langkah-strategis-indonesia-hadapai-revolusi-industri-40.html>, diunduh pada tanggal 12 Desember 2017.
- Akhila, S. N. (2001). Technical and Vocational Studies in Fiji Secondary School: A modular approach. *Journal of Educational Studies*, Vol. 23 (2), pp. 38-50.
- Akhwan, M. (2003). Peningkatan dan Standarisasi Mutu Pendidikan: Tinjauan atas UU, Kurikulum dan Kemampuan Guru. *JPI FIAI Jurusan Tarbiyah*, Vol. 8, Tahun VI, pp. 36-45.
- Akman, T. A. & Tanjung, H. (2016). Pengaruh Faktor Internal dan Eksternal Motivasi terhadap Mutu Pendidikan di Universitas AL Washliyah (UNIVA) Medan. *Jurnal Educational Technology*, Vol. 2 (2), pp. 14-28.
- Arifin, Z. (2012). Implementasi Manajemen Strategik Berbasis Kemitraan dalam Meningkatkan Mutu SMK : Studi pada SMK Kelompok Teknologi Bidang Otomotif di Kota Yogyakarta. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, Vol. 14 (1), pp. 60-70.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baiquni, M. (2009). Revolusi Industri, Ledakan Penduduk, dan Masalah Lingkungan. *Jurnal Sains dan Teknologi Lingkungan*, Vol. 1 (1), pp. 38-59.
- Brodnik, A. & Lewin, C. (2017). Guest Editorial for Special Section on A New Culture Of Learning: Developing Computing in The Curriculum and Advancing Digital Pedagogy. *Educational and Information Technologies*, pp. 417-420. DOI 10.1007/s10639-017-9581-6.
- BSNP. (2007). *Panduan Penilaian Kelompok Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. http://dikmenum.go.id/dataapp/kurikulum/3.%20PANDUAN%20PENILAIAN%20KEL%205%20MAPEL/C_Panduan_Kel_Mapel_Ipteks.pdf (diunduh tanggal 15 April 2018).
- Daliman. (1987). Perluasan Pendidikan Non-Formal Sebagai Kebijakan Dalam Pembinaan Tenaga Kerja. *Cakrawala Pendidikan*, Vol. 6 (1), pp. 18-33.

- Daryanto, H. M. (2008). *Administrasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati. (1995). Upaya Yang Perlu Dikembangkan Dalam Melaksanakan Kurikulum Fleksibel. *Cakrawala Pendidikan*, No. 2, tahun XIV, pp. 103-115.
- Dwijowijoto, R. N. (2008). *Pendidikan Indonesia: Harapan, Visi, dan Strategi*. Celeban Timur: Pustaka Pelajar.
- Hamalik, O. (2003). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hassim, A. (2016). *Revolusi Industri 4.0*. Investor Daily Indonesia. <http://id.beritasatu.com/home/revolusi-industri-40/145390> (diunduh 12 Desember 2017).
- Haryati, R. I. dkk. (2016). *12 Prinsip Animasi*. <https://basicanima.weebly.com/ii-12-prinsip-animasi.html> (diunduh 14 April 2018).
- Herdiman, V. (2017). *Kemenperin Susun Peta Jalan Implementasi Sistem Industri 4.0*. IndoneisaSatu.co. <http://indonesiasatu.co/detail/kemenperin-susun-peta-jalan-implementasi-sistem-industri-4-0> (diunduh 12 Desember 2017).
- Hermawan, H. (2012). *Filsafat Pendidikan Islam*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama tahun 2012.
- Hidayati, A. (2015). *Relevansi Kompetensi Lulusan Sekolah Menengah Kejuruan Dengan Kebutuhan Dunia Usaha Dan Industri : Studi Kasus Di SMK Negeri 1 Batang*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Hidayati, I. F. & Prihatin, T. (2016). Pengelolaan Kurikulum Sekolah Alam di TK Alam Al Biruni Cirebon. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, Vol. 4 (1), pp. 32-39.
- Imam. (2016). *Pengertian MEA dan Ciri-ciri Masyarakat Ekonomi ASEAN*. <http://www.ekonomiplanner.com/2016/08/pengertian-mea-dan-ciri-ciri-masyarakat-ekonomi-asean.html> (diunduh 12/12/2017).
- Ismuradi. (2002). Dinamika Pendidikan di Sekolah: Pendidikan Moral dan Keterampilan Hidup. *Dinamika Pendidikan*, No 1/Tahun IX, pp. 98-102.
- Joesoef, S. (1999). *Konsep Dasar Pendidikan Luar Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Julianto, P. A. (2017). *Ini Strategi Indonesia Masuk Revolusi Industri 4.0*. Kompas.com. <https://ekonomi.kompas.com/read/2017/05/14/160000326/ini.strategi.indonesia.masuk.revolusi.industri.4.0> (diunduh 12 Desember 2017).
- Maharani, Y. S. (2015). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, Vol. 3 (1), pp. 31-34.
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.

- Mardis, M.A., Ma, Jinxuan., Jones, F.R., Ambavarapu, C.R., Kelleher, H.M., Spears, L.I., & McClure, C.R. (2017). Assessing Alignment between Information Technology Educational Opportunities, Professional Requirements, and Industry Demands. *Educational and Information Technologies*. DOI 10.1007/s10639-017-9678-y.
- Margono, S. (2005). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Semarang: Rineka Cipta.
- McFadden, J. R. & Roehing, G. H. (2017). Exploring Teacher Design Team Endeavors while Creating An Elementary-Focused STEM-Integrated Curriculum. *Internasional Jurnal Of STEM Education*. DOI 10.1186/s40594-017-0084-1.
- Moleong, L. J. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munib, A. (2012). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press, 2010.
- Narbuko, C. & Achmadi, A. (2007). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nasution, S. (2014). *Asas-Asas Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- NET. Documentary. (2017). Erix Soekamti Menginspirasi - Lentera Indonesia. Diunduh dari: <https://www.youtube.com/watch?v=uIzruunKlv0>.
- Nurdin, D. & Sibaweh, I. (2015). *Pengelolaan Pendidikan dari Teori menuju Implementasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nurlaili., Harun, C.Z. & Khairuddin. (2014). Manajemen Kurikulum Program Studi Pendidikan Sendratasik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Syiah Kuala. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, Vol. 2 (1), pp. 1-12.
- Nyoman, D. (2012). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Andi.
- Prasetyo, H. E. (2014). Teacher Continuous Quality Improvement After Certification Program. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, Vol. 3 (1), pp. 1-6.
- Pratiwi, I. (2017). *Manperin Minta Industri Pengguna Gas Bumi Lakukan Efisiensi*. <http://www.republika.co.id/berita/ekonomi/makro/17/11/29/p06331383-menperin-minta-industri-pengguna-gas-bumi-lakukan-efisiensi> (diunduh 12 Desember 2017).
- Prihantoro, R. (2011). Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Model Lesson Study. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 17 (1), pp. 100-108.
- Riskian, A., Sunyoto., & Masugino. (2011). Relevansi Lulusan SMK Program Keahlian Teknik Mekanik Otomotif Dengan Kebutuhan Tenaga Kerja Di Kota Semarang: The Relevance Between The Alumni Of Vocational School Specialized In Automotive Mechanical Engineering And The Need Of

- Employee In Semarang. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, Vol. 11 (2), pp. 47-52.
- Rochman, F., dkk. (2015). *Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015-2019*. Jakarta: PT. Republik Solusi.
- Ruhimat, T. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Subekti, A., Yudha, S., & Luqman, H.T. (2016). Pemahaman dan Peran Guru TIK dalam Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Menengah Atas. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, Vol. 4 (1), pp. 25-31.
- Subkhan, E. (2016). *Sejarah & Paradigma Teknologi Pendidikan untuk Perubahan Sosial*. Jakarta: PT Fajar Interpretama Mandiri.
- Sudjana, N. (1995). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Cet. XV). Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya.
- Sudrajat, H. (2005). *Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Mutu sekolah (MPMBS)*. Bandung: Cipta Grfika.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S., Jami'at, A.N., & Ahman. (2006). *Pengendalian Mutu Pendidikan Sekolah Menengah: Konsep, Prinsip dan Instrumen*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sumiati., Marli, S., & Kresnadi, H. (2012). *Peningkatan Aktivitas Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Inquiry pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Dasar*. Vol. 2 (4), pp. 87-100.
- Supriyanto, E. (2008). *Model Penjaminan Mutu Perguruan Tinggi Muhammadiyah (Disertasi)*. Program Studi Manajemen Pendidikan. Semarang : Univeristas Negeri Semarang.
- Suryanto, F. (2012). Pelaksanaan Pembelajaran Praktek Produktif di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. Vol. 5 (2), pp. 15-23.
- Sutopo, A.H. & Arief, A. (2010). *Terampil Mengolah Data Kualitatif dengan NVIVO*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Wall, L. (2017). Institute Logics and Curriculum Decision Making: Enacting The Australian Curriculum English and NAPLAN Literacy. *The Australian Association for Research in Education*. DOI 10.1007/s13384-017-0240-0.
- Wahidmurni., Mustikawan, A., & Ridho, A. (2010). *Evaluasi Pembelajaran : Kompetensi dan Praktik*. Yogyakarta: Nuha Letera.

- Wirjasentosa, R. (1984). *Supervisi Pendidikan Olahraga*. Jakarta: UI Press.
- Yamin, M. (2009). *Manajemen Mutu Kurikulum Pendidikan*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Zulfikasari, S., Wardi., & Kusumandari, R.B. (2013). Best Practices Perakitan Mobil dan Sepeda Motor di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Semarang. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 2 (1), pp. 1-6.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



LAMPIRAN

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kode Teknik Pengumpulan Data.....	127
Lampiran 2 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara	128
Lampiran 3 Kode Informan Wawancara.....	129
Lampiran 4 Kisi-kisi Dokumentasi	130
Lampiran 5 Kisi-kisi Observasi	131
Lampiran 6 Transkrip Wawancara dengan Responden 1.....	132
Lampiran 7 Transkrip Wawancara dengan Responden 2.....	141
Lampiran 8 Transkrip Wawancara dengan Responden 3.....	146
Lampiran 9 Transkrip Wawancara dengan Responden 4.....	150
Lampiran 10 Hasil Observasi.....	152
Lampiran 11 Standar Isi Pembelajaran di Does University	157
Lampiran 12 Standar Isi Pembelajaran di Does University (Materi Inti Pembelajaran)	158
Lampiran 13 Ketentuan Kerjasama dengan Visual Expert.....	159
Lampiran 14 Ketentuan Kerjasama dengan MD Intertainment	168
Lampiran 15 Hasil Karya Peserta Didik Satu Hari Satu Karya	169
Lampiran 16 Contoh Soal Tes Setiap Materi.....	171
Lampiran 17 Produk Kerjasama dengan DU/DI.....	173
Lampiran 18 Penerapan Kurikulum Fleksibel Does University	177
Lampiran 19 Telaah Dokumentasi	178

Lampiran 20 Analisis Triangulasi dengan Metode (Wawancara, Observasi, dan Dokumentasi)	181
Lampiran 21 Data Lulusan Does University yang sudah diserap oleh Dunia Industri	126
Lampiran 22 Surat Izin Penelitian.....	127
Lampiran 23 Surat Balasan Izin Penelitian.....	128
Lampiran 24 Surat Telah Melakukan Penelitian.....	129
Lampiran 25 Dokumentasi dengan Narasumber.....	130



Lampiran 1 Kode Teknik Pengumpulan Data

KODE TEKNIK PENGUMPULAN DATA
ANALISIS PENERAPAN KURIKULUM FLEKSIBEL DOES UNIVERSITY
DITINJAU DARI PERSEPEKTIF KEBUTUHAN DUNIA INDUSTRI

Teknik Pengumpulan Data	Kode	Keterangan
Wawancara	W	Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan oleh peneliti kepada narasumber, yang disajikan dalam bentuk transkrip wawancara
Dokumentasi	DOK	Dokumentasi berisi dokumen-dokumen pendukung yang digunakan sebagai telaah dokumen untuk mendapatkan data yang diperlukan saat penelitian
Observasi	OBS	Observasi yaitu pengamatan secara langsung oleh peneliti pada tempat penelitian yang berupa catatan pengalaman langsung dan hasil pengolahan data

Lampiran 2 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara

KISI-KISI INSTRUMEN WAWANCARA
ANALISIS PENERAPAN KURIKULUM FLEKSIBEL DOES UNIVERSITY
DITINJAU DARI PERSEPEKTIF KEBUTUHAN DUNIA INDUSTRI

NO	Indikator
1.	Perencanaan implementasi kurikulum fleksibel di Does University untuk memenuhi kebutuhan dunia industri
2.	Metode pembelajaran yang digunakan dalam implementasi kurikulum fleksibel
3.	Media yang digunakan dalam pembelajaran
4.	Sistem pemilihan tutor sebaya
5.	Penilaian tugas peserta didik
6.	Kendala yang terjadi dalam implementasi kurikulum fleksibel
7.	Solusi dari kendala yang terjadi dalam implementasi kurikulum fleksibel
8.	Tamatan Does University terhadap kebutuhan industri hiburan

Lampiran 3 Kode Informan Wawancara

KODE INFORMAN WAWANCARA
ANALISIS PENERAPAN KURIKULUM FLEKSIBEL DOES UNIVERSITY
DITINJAU DARI PERSEPEKTIF KEBUTUHAN DUNIA INDUSTRI

Subjek	Kode	Keterangan Subjek
Siti Asiyah	SA	Sebagai peneliti
Emmanuel Lundy Noah Aristo	ELNA	Mentor dari generasi pertama
Trio Muhammad Rizqi	TMR	Mentor dari generasi pertama
Viola Puspa Rani	VPR	Mentor dari generasi kedua
Teguh Prasetyo	TP	Ketua dari siswa generasi keempat

UNNES
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Lampiran 4 Kisi-kisi Dokumentasi

KISI-KISI DOKUMENTASI
ANALISIS PENERAPAN KURIKULUM FLEKSIBEL DOES UNIVERSITY
DITINJAU DARI PERSEPEKTIF KEBUTUHAN DUNIA INDUSTRI

NO	Indikator	Keterangan
1.	Kompetensi lulusan Does University	DOK. 1
2.	Kompetensi pembelajaran Does University	DOK. 2
3.	Dokumen ketentuan kerjasama dengan DU/DI	DOK. 3
4.	Hasil karya peserta didik satu hari satu karya	DOK. 4
5.	Contoh soal tes setiap materi	DOK. 5
6.	Produk kerjasama dengan DU/DI	DOK. 6
7.	Media pembelajaran yang digunakan	DOK. 7
8.	Proses Pembelajaran	DOK. 8

Lampiran 5 Kisi-kisi Observasi

KISI-KISI OBSERVASI**ANALISIS PENERAPAN KURIKULUM FLEKSIBEL DOES UNIVERSITY****DITINJAU DARI PERSEPEKTIF KEBUTUHAN DUNIA INDUSTRI**

NO	Indikator
1.	Perencanaan implementasi kurikulum fleksibel
2.	Metode yang digunakan tutor sebaya dalam pembelajaran
3.	Penerapan kurikulum fleksibel dalam pembelajaran
4.	Media yang digunakan dalam pembelajaran
5.	Pelaksanaan program satu hari satu karya
6.	Kualitas tutor sebaya
7.	Evaluasi dalam pembelajaran
8.	Sarana dan prasarana dalam menunjang pembelajaran
9.	Media pembelajaran yang mendukung peserta didik dalam proses belajar mengajar

Lampiran 6 Transkrip Wawancara dengan Responden 1

W.1

Transkrip Wawancara

Analisis Penerapan Kurikulum Fleksibel di Does University

Ditinjau dari Perspektif Kebutuhan Dunia Industri Hiburan

Responden : Emmanuel Lundy Noah Aristo/ELNA

Jabatan : Mentor dari Generasi 1


Hari : 30 Januari 2018

Tempat : Lab Komputer Does University

Pertanyaan	Jawaban	Interpretasi
Apa tujuan didirikannya Does University dengan menggunakan kurikulum fleksibel?	Does University didirikan sebagai sekolah non formal yang hanya mengajarkan apa yang benar-benar peserta didik minati. Di Does University mengambil jurusan animasi. Jadi, disini hanya fokus mempelajari tentang animasi saja. Kalau sampai sekarang ada generasi yang menjadi <i>programmer</i> , <i>compositor</i> itu merupakan tujuan yang sama yaitu menciptakan karya animasi. Karena yang namanya animator juga butuh tenaga <i>modeller</i> , <i>programmer</i> dan <i>compositor</i> juga. Jadi dalam sebuah projek animasi memiliki beberapa bidang <i>programmer</i> dan <i>compositor</i> tersebut.	Didirikannya Does university bertujuan untuk memfokuskan materi sesuai dengan minat dan bakat peserta didik, khususnya di dunia animasi. Menghasilkan karya animasi memerlukan sistem kerjasama dari beberapa tenaga, yaitu <i>programmer</i> , <i>compositor</i> , <i>modelling</i> , sehingga Does University membuka konsentrasi tersebut.
Terus yang disini jurusannya apa	Yang disini jurusannya <i>animator</i> dan <i>modeller</i> . Jurusan <i>programmer</i> dan	Di Ungaran hanya ada konsentrasi animator dan

saja?	<i>compositor</i> sudah pindah ke Jogja.	modeler, progammer dan compositor di Jogja, karena Does University memilik 2 sekolah, yaitu Semarang dan Jogja.
Dari beberapa jurusan tersebut, apakah memiliki kurikulum yang sama atau berbeda?	Kurikulum di animasi ini ya sama, dari generasi satu sampai sekarang. Dulu di generasi pertama kan kita mendapatkan materi dari salah satu Dosen Solo. Generasi pertama diajarkan oleh Dosen tersebut, setelah kita bisa ilmunya diturunin ke generasi kedua. Jadi tahapannya sama, dari generasi atasnya turun temurun ke generasi berikutnya. Nanti juga sama dengan jurusan yang <i>modeller</i> , ini kan di generasi empat baru dimulai jurusan <i>modeller</i> , sehingga nanti ke depannya juga sama ilmunya akan turun ke generasi selanjutnya. Ilmu yang sudah turun temurun ya animasi, karena jurusan yang pertama adalah animasi.	Beberapa konsentrasi tersebut memiliki kurikulum yang sama dengan materi yang turun temurun ke generasi selanjutnya.
Terus materinya yang membuat siapa?	Materinya karna di generasi pertama kita yang ngajarin adalah dosen, ya kita menyerap ilmu dari dosen tersebut. Dosen memiliki silabus sendiri yang terdiri dari step-step proses animasi yang diajarkan kepada kami. Selanjutnya kita mengikuti materi yang diberikan oleh dosen.	Materi pertama di dapat dari Dosen/mentor pertama di Does University, yaitu Doni Purwosulistio salah satu tim MD Intertainment dari Solo.
Apa saja yang diperhatikan untuk	Disini yang diperhatikan hanya pemahaman saja. Karena kalau di kurikulum formal, seperti saya tanya	Pembelajaran di Does University yang paling diperhatikan adalah

<p>menerapkan kurikulum fleksibel?</p>	<p>ke anak magang, kendalanya pada bagian apa? Mereka menjawab beberapa alasan. Jadi di sekolah formal itu menuntut bagaimana caranya mereka bisa ngikutin beberapa materi yang diajarkan. Kalau masalah pemahaman kan sebenarnya setiap anak pemahamannya berbeda-beda. Kalau kita disini, memperhatikan pemahaman anaknya, bagaimana caranya kita menekankan pemahaman. Jadi disitu letak kurikulum fleksibelnya, karena yang kita perhatikan adalah pemahaman dari setiap peserta didik.</p>	<p>tentang pemahaman peserta didik mengenai materi yang sesuai dengan minat dan bakat peserta didik. Sehingga, dengan pemahaman yang mendalam akan menghasilkan lulusan yang matang dalam bidangnya.</p>
<p>Kalau dilihat dari pemahaman peserta didik yang berbeda, ketika ada siswa yang sudah paham yang lain belum paham, apakah yang sudah paham langsung lanjut ke step selanjutnya atau bagaimana?</p>	<p>Karena disini kita juga menekankan kerjasama tim, jadi ketika ada beberapa anggota yang belum paham, anggota yang sudah paham ya wajib membantu, wajib mengajari temannya yang belum paham sampai bisa. Sehingga, kita tidak boleh kerja secara individu. Karena projek animasi kan tidak bisa dikerjakan secara individu. Jadi, disini juga jam belajarnya fleksibel. Jika ada teman yang belum paham dan waktu longgar, silahkan belajar bareng dan membantu temannya yang belum paham yang lain juga harus saling suport.</p>	<p>Pentingnya pemahaman dalam dunia animasi, Does University juga mengajarkan kepada peserta didik tentang kerjasama dalam bekerja. Diambil dari latar belakang animasi tidak bisa dikerjakan sendiri, sehingga perlu adanya kerjasama dalam mengerjakan proyek.</p>
<p>Jadi, intinya naik ke step selanjutnya harus</p>	<p>Iya, harus bareng karena harus kerjasama tim.</p>	<p>Diajarkannya sistem kerjasama, di Does University peningkatan</p>

bareng-bareng?		materi ke jenjang yang lebih tinggi semua peserta didik harus dalam waktu yang sama, sehingga dalam mengerjakan proyek tidak kekurangan tenaga kerja dalam bidangnya.
Katanya kan Does University juga menjalin kerjasama dengan DU/DI? Proyek yang dikerjakan itu sesuai dengan DU/DI butuh atau bagaimana?	Iya, misalkan DU/DI melemparkan pekerjaan ke kita, ya kita harus mengikuti prosedur dan kebutuhan mereka. Harus sesuai mereka, style animasinya bagaimana itu sesuai mereka. Misalnya, kemarin proyek membuat Adit Sopo Jarwo, ya kita harus banyak-banyak melihat film Adit Sopo Jarwo, untuk mendapatkan banyak referensi setiap detail gerakan animasinya.	Ada beberapa ketentuan dan pedoman bagi peserta didik dalam mengerjakan proyek kerjasama dengan pihak perusahaan.
Kalau sudah menjalin kerjasama itu, seterusnya bekerja di DU/DI tersebut atau bagaimana?	Ya sesuai dengan kontrak yang mereka minta. Misalnya membuat film Adit Sopo Jarwo dari episode berapa sampai episode berapa.	Does University dalam menjalin kerjasama dengan perusahaan tidak mengerjakan film animasi dari episode awal sampai akhir, tetapi sesuai permintaan dari perusahaan tersebut.
Sampai sekarang sudah menjalin kerjasama dengan siapa saja?	Sudah bekerjasama dengan MD Intertainment yaitu Adit Sopo Jarwo, kemudian dari Surabaya ada Visual Expert kita mengerjakan Plentis Kentus. Kemudian Endank Soekamti.	Does University sudah bekerjasama dengan perusahaan MD Intertainment dan Visual Expert, selain itu pendiri Does University yaitu Erix Soekamti memberikan proyek kepada peserta didik

		untuk menggarap animasi save lagu ciptaannya.
Kemudian untuk metode pembelajaran bagaimana?	Metode pembelajaran yang digunakan kita malah banyak ke prakteknya. Misalnya, mentor memberikan materi selesai, hari itu juga peserta didik sudah mulai praktek. Jadi tidak dengan cara, misal hari ini teori besok baru praktek begitu, tidak menggunakan metode seperti itu. Jadi, teori selesai disampaikan langsung praktek, sehingga mentornya juga tahu, kendala yang dihadapi itu bagaimana?	Metode pembelajaran yang digunakan yaitu praktek langsung, kemudian ada pendampingan dari mentor untuk mengecek pemahaman peserta didik dalam mengerjakan karya.
Untuk silabus dengan bentuk hard file nya ada?	Silabus ada, tetapi hanya tentang step-step yang harus dilalui. Misalnya, bola melompat, ekor bergoyang-goyang, bola berkaki, mulai ada karakter itu ada, namun hanya secara singkat.	Silabus hanya berisi poin-poin materi yang harus dipelajari tanpa penjelasan, silabus hanya untuk pegangan mentor.
Untuk pemilihan mentornya bagaimana?	Ya kita melihat kemampuan anaknya. Kemampuan anaknya kan bisa dilihat dari karya-karyanya. Mana karya yang lebih bagus dari karya yang lainnya itu akan kelihatan. Karena kita masuk disini kan memiliki <i>basic</i> yang berbeda-beda, misalnya ada yang dari SMA, dari SMK yang jurusannya bukan dari animasi, atau yang sudah kerja, bahkan sudah kuliah, atau yang dari lulusan animasi mereka mau memperdalam disini juga ada. Jadi, nanti pasti kelihatan dari karyanya.	Guru di Does University adalah tutor sebaya yang diambil dari generasi sebelumnya. Teknik pemilihannya yaitu dengan melihat progres pada masa belajar.
Jadwal belajarnya	Jadwal pembelajaran dibagi 2 sift,	Jadwal pembelajaran di

<p>mulai jam berapa?</p>	<p>sift pagi jam 09.00-17.00 dan sift sore jam 17.00-22.00.</p>	<p>bagi menjadi 2 sift, tetapi peserta didik dibebaskan mau mengikuti pelajaran jam berapa dan diperbolehkan untuk tidak masuk kelas, tetapi satu hari satu karya harus tetap jadi.</p>
<p>Kalau yang sesuai informasi saya dapat, setelah melewati satu periode kan harus mengajar untuk generasi selanjutnya, itu harus semua atau yang mau saja?</p>	<p>Tergantung kontraknya, soalnya setiap tahunnya memiliki kontrak yang berbeda-beda. Karena di generasi pertama mereka memiliki kontrak 6 bulan belajar, 6 bulan mengajar. Kemudian untuk generasi kedua sebenarnya 6 bulan belajar, yang 6 bulang kita mengabdikan dan membantu generasi pertama. Tetapi karena ini ada generasi keempat, kita diikutkan mengajar di generasi keempat dengan periode satu tahun setengah.</p>	<p>Kontrak belajar dan mengabdikan di Does University pada generasi pertama sampai ketiga yaitu 6 bulan belajar dan 6 bulan mengabdikan, tetapi untuk generasi keempat diganti menjadi 6 bulan belajar dan 1 tahun mengabdikan.</p>
<p>Bagaimana pemanfaatan karya peserta didik yang menggunakan sistem satu hari satu karya?</p>	<p>Sebenarnya kalau satu hari satu karya itu pemanfaatan untuk portofolio bagi peserta didik. Selain itu juga bisa menjadi dorongan bagi siswa untuk memiliki satu hari dalam satu karya secara riil buatan mereka sendiri.</p>	<p>Sistem satu hari satu karya membantu siswa untuk mengumpulkan portofolio guna memasuki dunia kerja.</p>
<p>Dalam menjalin kerjasama dengan DU/DI, adakah ketentuan tersendiri dari pihak DU/DI?</p>	<p>Ada, ada beberapa ketentuan dari sana misalnya tentang style harus bagaimana, kita harus mengerjakan episode berapa saja. Jadi, mereka sudah menentukan patokan-patokan apa saja yang harus kita kerjakan.</p>	<p>Ada dokumen ketentuan dari pihak perusahaan sebagai pedoman peserta didik dalam menggarap proyek.</p>

Kemudian untuk sistem penilaiannya bagaimana?	Kalau untuk penilaian kita menggunakan sistem evaluasi bareng-bareng. Karya-karyanya kita tonton bersama, jadi nanti temen-temnnya juga bisa memberikan saran terhadap karya temannya yang lain.	Penilaian diambil dari hasil karya peserta didik dan nilai oleh mentor serta peserta didik yang lain untuk memberikan masukan dan saran terhadap karya yang ditampilkan di depan kelas.
Berarti itu dilakukan setiap hari setelah mengerjakan satu hari satu karya?	Iya, jadi kita setiap hari mengevaluasi bareng-bareng karya mereka.	Setiap hari dilakukan evaluasi, karena setiap hari siswa menghasilkan karya.
Adakah kendala dalam mengimplementasikan kurikulum fleksibel?	Karena kita menggunakan kurikulum fleksibel, jadi dalam setiap kendala kita mencari solusi bareng-bareng, lebih ke <i>learning by doing</i> Mbak. Kalau misalkan kita lihat dari generasi pertama sampai generasi keempat. Misal dalam soal jam belajar, dalam jangka berapa jam di generasi pertama efektif, namun digenerasi kedua dengan sarana prasaran yang sudah menambah, menggunakan jam belajar seperti generasi pertama dirasa kurang efektif. Disini kita menambah jam belajar agar siswa bisa maksimal dalam belajar dengan sarana prasaran yang tersedia. Sebenarnya dalam menghadapi sebuah kendala kita melihat dari generasi sebelumnya-sebelumnya. Ketika kita dihadapi suatu masalah, kita langsung evaluasi bareng-bareng dan mencari solusi bersama.	Dalam menghadapi suatu kendala dalam pembelajaran, mentor maupun peserta didik musyawarah dengan membandingkan masa lalu dan sekarang kemudian mengambil keputusan bersama dalam menyelesaikan masalah tersebut.

<p>Sudahkah lulusan Does University diserap di dunia industri?</p>	<p>Lulusan Does University dari generasi pertama sampai generasi ketiga sudah banyak diserap di dunia industri, seperti The Little Giantz di Jakarta, Bunnydog Studio di Jakarta, Yaps Animation di Surabaya, Mocca Animations di Malang, Supreme Studio di Bandung, Base Studio di Bali, kemudian ada yang bekerja di Does Studio, membuka usaha sendiri dan menjadi mentor di Does University.</p>	<p>Lulusan Does University sudah diserap di dunia industri hiburan, membuktikan bahwa lulusan Does University memiliki kualitas kerja yang dapat memenuhi kebutuhan dunia industri.</p>
<p>Seperti info yang saya dapat, disini biaya pendidikannya gratis?</p>	<p>Iya, untuk biaya sekolahnya gratis.</p>	<p>Biaya sekolah di Does University gratis, tetapi fasilitas terjamin sebagai penunjang pembelajaran.</p>
<p>Kemudian, dana untuk memenuhi sarana prasarannya dari mana?</p>	<p>Biaya sarana prasarana kita mendapatkan dari donasi, penjualan merchandise, kemudian penghasilan hotel ini juga sebagian di donasikan ke Does, selain itu juga mendapat benefit dari perusahaan yang sudah menjalin kerjasama dengan Does.</p>	<p>Biaya penunjang sekolah didapatkan dari donasi dan hasil kerjasama dengan perusahaan.</p>
<p>Apa yang membedakan kurikulum di Does University dengan sekolah lain?</p>	<p>Dengan kurikulum fleksibelnya itu, kita beda dengan sekolah formal, yang memiliki jadwal baku, misal jam 1 sampai 2 itu kita mempelajari matematika, selanjutnya B. Indonesia. Kita tidak, jadi setiap materi per step kita fleksibel menunggu siswanya benar-benar paham baru melanjutkan step</p>	<p>Perbedaan dengan sekolah formal adalah di Does University tidak memiliki jadwal baku untuk mempelajari satu materi, pergantian materi dilakukan setelah semua peserta didik menguasai. Selain itu, diberlakukan</p>

	<p>berikutnya.</p> <p>Selain itu bedanya dengan sekolah formal adalah waktu belajar mereka di rumah dan konsentrasi mereka. Kalau di sekolah formal mereka memiliki fokus beberapa konsentrasi, kalau disini tidak. Kita hanya fokus pada di dunia animasi. Misal pulang sekolah, anak-anak juga masih tetap fokus dengan animasi, kenapa mereka belajarnya dengan sistem karantina karena tujuannya biar mereka diluar jam belajar di waktu senggang juga masih belajar dan mereka berkumpul dengan orang-orang animasi saja, sehingga mereka benar fokus pada satu bidang.</p>	<p>sistem karanti bagi peserta didik memiliki tujuan agar konsentrasi peserta didik tetap terjaga walaupun di luar jam pelajaran, karena siswa tetap berkumpul dengan seorang yang memiliki bakat dan minat yang sama.</p>
--	--	--

Lampiran 7 Transkrip Wawancara dengan Responden 2

W.2

Transkrip Wawancara

Analisis Penerapan Kurikulum Fleksibel di Does University

Ditinjau dari Perspektif Kebutuhan Dunia Industri Hiburan

Responden : Viola Puspa Rani/VPR

Jabatan : Mentor dari Generasi 2

Hari : 30 Januari 2018

Tempat : Lab Komputer Does University

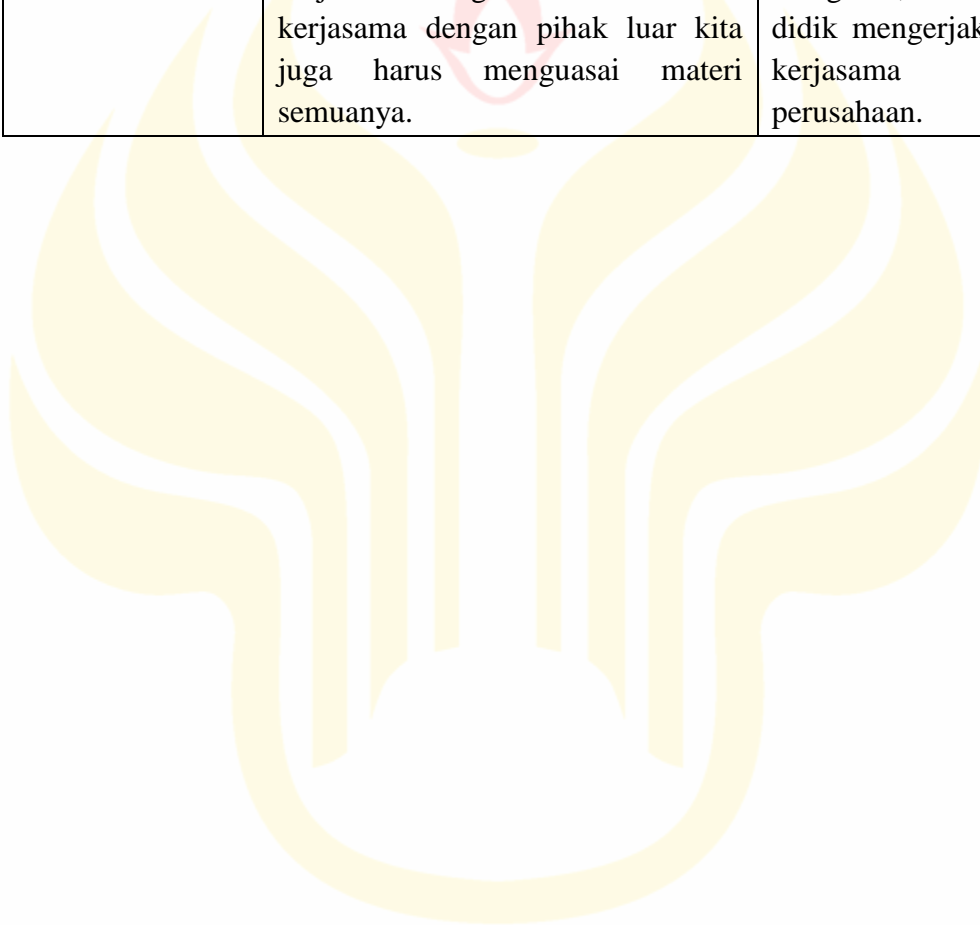
Pertanyaan	Jawaban	Interpretasi
Ada jurusan apa saja di Does University?	Jurusannya ada <i>animator</i> dan <i>modeller</i> , <i>programmer</i> dan <i>compositor</i> . Khusus di generasi ke empat ini dibagi dalam beberapa defisi, sehingga nantinya mereka bisa menjadi satu tim. Jadi yang membuat karakter adalah <i>modeller</i> , yang gerakin adalah <i>animator</i> , dan tahap editing adalah <i>compositor</i> . Kurang lebihnya seperti itu, sehingga mereka wajib bekerjasama. Tetapi, disini bikin tim yang lengkap itu baru di generasi ke empat.	Menghasilkan karya animasi memerlukan sistem kerjasama dari beberapa tenaga, yaitu <i>programmer</i> , <i>compositor</i> , <i>modelling</i> , sehingga Does University membuka konsentrasi tersebut untuk berkolaborasi dalam menciptakan karya animasi.
Dari beberapa jurusan tersebut, apakah memiliki kurikulum yang sama atau berbeda?	Sama, tapi karena sekarang sudah mulai mengerjakan proyek dari luar, sehingga kita mendapat ilmu baru sebagai ilmu tambahan buat kita.	Beberapa konsentrasi tersebut memiliki kurikulum yang sama dengan materi yang turun temurun ke generasi selanjutnya, tetapi akan

		mengalami perkembangan pada materi setelah mengerjakan proyek kerjasama.
Apa saja yang diperhatikan untuk menerapkan kurikulum fleksibel?	Pemahaman anak. Jadi dalam pembelajaran kita lebih banyak prakteknya, sehingga mentor tidak hanya menyampaikan materi, kemudian sudah. Tetapi kita keliling, mengecek setiap peserta didik dan menanyakan susahya dibagian apa? Jadi, ketika sudah merata mereka memahami semua baru kita lanjut ke step selanjutnya. Disini pembelajarannya kaya ada step-stepnya gitu. Kalau setiap step sudah paham betul baru lanjut, tidak setengah-setengah mereka baru paham setengah perjalanan sudah lanjut ke step selanjutnya, itu tidak seperti itu. Belajarnya selain di jam pelajaran, ketika malam ada komputer kosong dan mereka mau belajar dan memperdalam pemahamannya, ya silahkan.	Pembelajaran di Does University yang paling diperhatikan adalah tentang pemahaman peserta didik mengenai materi yang sesuai dengan minat dan bakat peserta didik. Sehingga, dengan pemahaman yang mendalam akan menghasilkan lulusan yang matang dalam bidangnya. Ketika anak yang ketinggalan dalam memahami materi dan anak tersebut mau belajar di jam kosong, misalnya malam hari setelah pembelajaran diperbolehkan.
Katanya kan Does University juga menjalin kerjasama dengan DU/DI? Proyek yang dikerjakan itu sesuai dengan DU/DI butuhkan atau bagaimana?	Iya. Jadi setiap menjalin kerjasama kita mendapatkan ilmu yang berbeda karena karakter animasinya juga berbeda. Seperti Adit Sopo Jarwo misalnya, mereka gerakannya tidak yang kartunis banget, tetapi lebih kaya manusia. Beda lagi kalau kita waktu mengerjakan yang Plentis Kentus, dari karakternya juga sudah keliatan berbeda, yaitu lebih kaku. Jadi kita	Ada beberapa ketentuan dan pedoman bagi peserta didik dalam mengerjakan proyek kerjasama dengan pihak perusahaan.

	belajarnya, bagaimana menggerakkan animasi yang benar-benar kaya kartun, bukan kaya manusia.	
Sampai sekarang sudah menjalin kerjasama dengan siapa saja?	Sudah bekerjasama dengan MD Intertainment yaitu Adit Sopo Jarwo, kemudian dari Surabaya ada Visual Expert kita mengerjakan Plentis Kentus. Kemudian Endank Soekamti. Kalau Endank Soekamti, ketika Endank Soekamti save lagu anak, nanti animasinya kita mengerjakan.	Does University sudah bekerjasama dengan perusahaan MD Intertainment dan Visual Expert, selain itu pendiri Does University yaitu Erix Soekamti memberikan proyek kepada peserta didik untuk menggarap animasi save lagu ciptaannya.
Kalau yang sesuai informasi saya dapat, setelah melewati satu periode kan harus mengajar untuk generasi selanjutnya, itu harus semua atau yang mau saja?	Sebenarnya untuk kontrak tersebut tergantung kontrak kita dari awal dan tergantung akan dibuka tidaknya generasi berikutnya. Seperti generasi 4 ini dikontrak tertulis 6 bulan mengajar 1 tahun mengabdikan. Yang dimaksud mengabdikan adalah ikut produksi dalam studio Does.	Kontrak belajar dan mengabdikan di Does University pada generasi pertama sampai ketiga yaitu 6 bulan belajar dan 6 bulan mengabdikan, tetapi untuk generasi keempat diganti menjadi 6 bulan belajar dan 1 tahun mengabdikan.
Bagaimana pemanfaatan karya peserta didik yang menggunakan sistem satu hari satu karya?	Karya tersebut dapat membantu siswa, ketika sudah lulus mereka mencari kerja, mereka memiliki banyak portofolio. Portofolio tersebut sangat penting dalam dunia animasi, karena lebih banyak karya lebih mudah untuk mencari kerja dengan <i>showreel</i> yang mereka memiliki. Lebih banyak kita memiliki	Penerapan sistem satu hari satu karya membantu siswa untuk mengumpulkan portofolio yang dapat dimanfaatkan sebagai syarat dalam memasuki dunia industri hiburan, karena semakin banyak portofolio yang dimiliki, semakin besar

	<i>showreel</i> kita lebih mudah untuk diterima di dunia kerja khususnya di dunia animasi.	peluang terserap di dunia industri.
Dalam menjalin kerjasama dengan DU/DI, adakah ketentuan tersendiri dari pihak DU/DI?	Iya, jadi kita sudah diberi acuan gerakannya harus begini, style harus begini, jadi kita hanya mengikuti dari sananya.	Ada dokumen ketentuan dari pihak perusahaan sebagai pedoman peserta didik dalam menggarap proyek.
Kemudian untuk liburannya setiap berapa bulan sekali?	Iya, ini kebetulan anak-anak nanti tanggal 1 Februari mereka liburan 2 minggu, karena sudah 6 bulan ini mereka belajar.	Libur di Does University dilaksanakan setelah kontrak masa belajar selesai.
Berarti liburannya setiap 6 bulan sekali?	Tidak juga Mbak, jadi nanti misal anak-anak sudah selesai menguasai materinya kita konsultasi dulu sama Mas Erik, minta liburan berapa hari seperti itu. Jadi, penentuan liburannya juga fleksibel, tidak harus 6 bulan sekali.	Jadwal liburan tidak tentu, karena liburan disesuaikan setelah materi selesai diajarkan.
Kemudian, adakah ijazah atau sertifikat yang menjadi bukti telah lulus dari Does University?	Sertifikat, tetapi ini baru rencana belum terealisasi.	Lulusan Does University tidak memiliki ijazah, ada rencana membuat sertifikat tetapi belum terealisasi. Karena di dunia animasi tidak membutuhkan dokumen tersebut, yang terpenting memiliki portofolio yang dapat dipertanggungjawabkan.
Apakah generasi keempat ini sudah mulai	Belum boleh, karena menurut Mas Erix juga biar siswanya fokus dengan kontrak yang ada di Does	Kerjasama dengan perusahaan dilakukan setelah masa kontrak

kerjasama dengan DU/DI?	terlebih dahulu, kemudian setelah kontrak belajarnya selesai baru bisa kerjasama dengan DU/DI. Karena kerjasama dengan pihak luar kita juga harus menguasai materi semuanya.	belajar selesai, kemudian ada masa kkontrak mengabdikan, baru peserta didik mengerjakan proyek kerjasama dengan perusahaan.
-------------------------	--	---



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Lampiran 8 Transkrip Wawancara dengan Responden 3

W.3

Transkrip Wawancara

Analisis Penerapan Kurikulum Fleksibel di Does University

Ditinjau dari Perspektif Kebutuhan Dunia Industri Hiburan

Responden : Trio Muhammad Rizqi/TMR

Jabatan : Mentor dari Generasi 3

Hari : 30 Januari 2018

Tempat : Lab Komputer Does University

Pertanyaan	Jawaban	Interpretasi
Bagaimana spesifikasi komputer yang digunakan untuk belajar?	<p>Kita disini menggunakan Linux tidak menggunakan Windows. Kenapa menggunakan Linux, karena Linux tidak berbayar beda dengan Windows yang berbayar mahal kalau menggunakan yang asli, karena dalam dunia industri tidak boleh menggunakan software atau OS yang bajakan.</p> <p>Kemudian yang kedua kita menggunakan aplikasi blender. Kenapa kita menggunakan blender, padahal di dunia animasi aplikasinya banyak sekali seperti, ada sinema 4D, TDSNEX, dan lain sebagainya. Alasannya sama karena blender tidak berbayar dan sistemnya blender itu komunitas, jadi ketika kita menggunakan blender sama saja kita membangun sebuah komunitas dimana animasi</p>	Does University memberikan fasilitas kepada peserta didik sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan disesuaikan dengan perkembangan dunia industri.

	itu akan terus berjalan.	
Bagaimana pandangan Does University terhadap lulusan pendidikan dengan dunia industri?	<p>Mengapa kita membuka sekolah dengan menggunakan kurikulum fleksibel, karena kita melihat dunia animasi tidak membutuhkan ijazah dan tidak membutuhkan sertifikat juga. Jadi, di dunia animasi itu hanya membutuhkan portofolio kita hanya membutuhkan <i>showreel</i> yaitu hasil karya yang kita miliki, kita daftar di dunia industri itu syarat utamanya adalah <i>showreel</i> kita. Kenyataannya anak dari lulusan Does University untuk diterima di dunia kerja lebih mudah, karena kita memiliki modal <i>showreel</i> bukan ijazah.</p> <p>Karena pendiri dari Does University juga seperti menolak kurikulum pemerintah yang berlaku di Indonesia. Karena pendidikan di Indonesia sekarang semua harus mengandalkan ijazah, mengandalkan gelarnya, sedangkan di dunia animasi tidak kenal dengan ijazah dan gelar yang dimiliki oleh siswa tersebut, yang penting kalian punya <i>showreel</i> pasti diterima di dunia animasi.</p>	Does University ingin menjawab kurang relevannya kurikulum pemerintah dengan dunia industri, sehingga menerapkan kurikulum fleksibel yang menghasilkan portofolio anak guna modal memasuki dunia kerja animasi.
Kemudian untuk kedepannya Does University ada rencana untuk membuka jurusan selain animasi?	Sebenarnya banyak sekali usulan untuk membuka jurusan lain. Makanya kemarin di generasi keempat ini kita nambahin jurusan <i>modeller</i> karena dulu kita hanya fokus pada animasi, kemudian ditambah lagi jurusan <i>compositor</i> atau <i>editing video</i> dan <i>progammer</i> .	Penambahan jurusan di Does University akan dilaksanakan, tetapi untuk waktu dekat membuka jurusan yang masih berhubungan dengan animasi.

	<p>Kemudian untuk bulan Maret ini anak-anak akan mulai produksi editing video, dan kemungkinan untuk tahun depan akan buka <i>music engineering</i> untuk studio rekaman. Jadi, disini benar-benar sekolah bakat sekolah <i>skill</i> yang pulang hanya membawa <i>skill</i> tidak dapat ijazah apapun dan sertifikat tidak dapat. Tetapi ketika kita melamar kerja kita sudah siap, kita mumpuni dalam bidangnya yaitu animasi.</p>	
<p>Tetapi apakah Does University dengan kurikulum fleksibel ini benar bisa memenuhi kebutuhan industri?</p>	<p>Kalau saya sendiri belum bisa membandingkan, karena kita belum pernah kedatangan mahasiswa animasi atau lulusan jurusan animasi dan kita belum tau apakah kalau di Universitas itu ada jurusan animasi yang benar murni animasi, sampai sekarang kita tahu itu. Pada kenyataannya juga teman-teman kita sudah banyak yang terserap di dunia kerja, misalnya dari 50% lulusan generasi kedua itu sekarang bekerja di Jakarta yaitu Studio The Little Giantz dan Bunnydog Studio banyak menampung dari generasi kedua. Selain itu juga ada yang di Surabaya yaitu salah satunya di Studio Yaps Animations. Dari situ kita bisa percaya kalau dunia kerja khususnya dunia animasi tidak butuh ijazah tidak butuh dokumen resmi, yang penting kita punya <i>showreel</i> yang bisa kita pertanggungjawabkan <i>showreel</i> kita</p>	<p>Mentor Does University belum bisa membandingkan lulusan Does University dengan lulusan animasi dari sekolah lain, tetapi Does University telah membuktikan bahwa lulusannya memiliki kualitas kerja tinggi dan mampu bersaing di dunia industri.</p>



UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Lampiran 9 Transkrip Wawancara dengan Responden 4

W.4

Transkrip Wawancara

Analisis Penerapan Kurikulum Fleksibel di Does University

Ditinjau dari Perspektif Kebutuhan Dunia Industri Hiburan

Responden : Teguh Prasetyo/TP

Jabatan : Peserta Didik dari Generasi 4

Hari : 30 Januari 2018

Tempat : Lab Komputer Does University

Pertanyaan	Jawaban	Interpretasi
Bagaimana untuk kontrak di generasi keempat ini?	Untuk kontrak generasi keempat ini kita belajar 6 bulan dan 1 tahun mengabdikan.	Generasi keempat memiliki kontrak mengabdikan yang berbeda yaitu 1 tahun, dari generasi sebelumnya yang memiliki kontrak 6 bulan.
Proyek digenerasi keempat untuk sampai saat ini apa?	Untuk proyek kemarin yang terakhir itu adalah memperingati hari natal dan tahun baru.	Peserta didik memiliki tugas satu hari satu karya, tetapi ketika ada event penting peserta didik membentuk kelompok untuk menyusun proyek sebagai karya kelompok.
Itu bikin apa?	Itu kita bikin video animasi berdurasi kurang lebih 10 menit, dan itu semuanya dikerjakan <i>pure</i> oleh generasi keempat. Mulai dari karakter <i>modelling</i> , <i>environment</i> , yaitu berupa bangunan-bangunan itu dikerjakan oleh generasi keempat semua.	Pembuatan karya secara kelompok dilaksanakan guna mengimplementasikan sistem kerjasama dalam merancang sebuah karya animasi.

Untuk yang generasi keempat ini sudah bekerjasama dengan DU/DI?	Belum boleh, kita kalau dikontrak oleh perusahaan belum boleh karena kontrak belajar disini belum selesai. Tetapi kalau <i>freelane</i> gitu boleh.	Generasi keempat belum menjalin kerjasama dengan perusahaan, karena masa belajar belum selesai. Tetapi beberapa peserta didik secara individu kerja <i>freelance</i> itu diperbolehkan
---	---	--

Lampiran 10 Hasil Observasi

NO	Aspek yang Diamati	Hasil Observasi	Interpretasi	Kode
1.	Perencanaan implementasi kurikulum fleksibel	Perencanaan kurikulum di Does University disesuaikan dengan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.	Kurikulum di Does University direncanakan sesuai dengan pemahaman peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengembangkan minat dan bakat serta memiliki keterampilan yang matang.	OBS. 1
2.	Metode yang digunakan tutor sebaya dalam pembelajaran	Pembelajaran secara praktek dan membuat karya setiap materi yang dipelajari dengan didampingi mentor	Metode pembelajaran yang digunakan di Does University menggunakan metode praktek, karena untuk mencari seorang	OBS. 2

		<p>dari generasi sebelumnya.</p> <p>Dalam praktek juga mengerjakan beberapa proyek dari perusahaan.</p> <p>Selain itu, peserta didik terserah mau masuk kelas jam berapa, yang penting tugas terselesaikan.</p>	<p>animator harus giat mencoba dan mencoba untuk menghasilkan animasi yang berkualitas.</p>	
3.	Penerapan kurikulum fleksibel dalam pembelajaran	<p>Kurikulum dilaksanakan secara fleksibel mengikuti kebutuhan peserta didik serta perkembangan dunia industri.</p>	<p>Does University melaksanakan kurikulum secara fleksibel sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekarang dan perkembangan dunia industri saat ini, sehingga peserta didik dapat memenuhi kebutuhan</p>	OBS. 3

			dunia industri hiburan.	
4.	Media yang digunakan dalam pembelajaran	Media pembelajaran menggunakan komputer dalam menyampaikan materi dan praktek.	Dunia animasi tidak terlepas dari komputer, sehingga media pembelajaran yang digunakan di Does University adalah komputer sebagai penunjang pembelajaran.	OBS. 4
5.	Pelaksanaan program satu hari satu karya	Peserta didik setiap hari dianjurkan untuk menghasilkan satu materi yang sedang dipelajari, hasil dari metode pembelajaran praktek adalah menghasilkan satu karya.	Pelaksanaan program satu hari satu karya diterapkan di Does University untuk mengumpulkan portofolio, karena seorang animator yang penting adalah memiliki portofolio yang dapat dipertanggungjawabkan.	OBS. 5

6.	Kualitas tutor sebaya	Kualitas tutor sebaya di Does University memiliki kompetensi lulusan yang diterapkan di Does University yang diajarkan ke generasi selanjutnya. Tutor sebaya juga dipilih dari progres selama masa belajar.	Tutor sebaya di Does University mumpuni untuk mengajar, meguasai 12 prinsip animasi yang harus dikuasai oleh seorang animator, sehingga dengan menggunakan tutor sebaya fokus pembelajaran dari generasi pertama samapai generasi berikutnya sama.	OBS. 6
7.	Evaluasi dalam pembelajaran	Penilaian dilakukan secara bersama dengan menampilkan karya peserta didik dan memberikan kesempatan peserta didik untuk memberikan saran dan	Penilaian yang diterapkan di Does University dengan menampilkan karya di depan kelas, membuat peserta didik lain untuk dapat lebih memahami materi yang dipelajari dengan memberikan komentar	OBS. 7

		masukan.	kepada karya temannya.	
8.	Sarana dan prasarana dalam menunjang pembelajaran	Sarana dan prasaran yang disediakan di Does University adalah komputer, ruang kelas di lab komputer dan fasilitas tempat tidur peserta didik karena peserta didik diterapkan sistem karantina.	Sarana dan prasaran yang tersedia di Does University merupakan alat pendukung peserta didik dalam belajar. Sehingga dengan sarana dan prasarana yang mendukung, peserta didik dapat belajar dengan fokus.	OBS. 8

Lampiran 11 Standar Isi Pembelajaran di Does University

(12 Prinsip Animasi)

DOK.1

NO	Prinsip Animasi
1.	<i>Solid Drawing</i> (gambar yang signifikan)
2.	<i>Timing and Spacing</i> (waktu dalam pergerakan)
3.	<i>Squash and Stretch</i> (upaya penambahan efek lentur)
4.	<i>Anticipation</i> (persiapan/awalan gerak atau ancang-ancang)
5.	<i>Slow In and Slow Out</i> (percepatan dan perlambatan gerakan)
6.	<i>Arch</i> (pergerakan objek mengikuti pola/jalur)
7.	<i>Secondary Action</i> (gerakan-gerakan tambahan untuk mengimbangi gerakan awal)
8.	<i>Follow Through and Overlapping Action</i> (gerakan tubuh yang tetap bergerak walaupun yang lain sudah diam dan gerakan silang-silang)
9.	<i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i> (cara menggambar sebuah animasi)
10.	<i>Staging</i> (suasana pendukung)
11.	<i>Appeal</i> (keseluruhan look atau gaya visual)
12.	<i>Exaggeration</i> (upaya untuk mendramatisir sebuah animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis)

Lampiran 12 Standar Isi Pembelajaran di Does University (Materi Inti Pembelajaran)

NO	Materi Pembelajaran	Urutan Materi
3.	<i>Bouncing Ball</i> (bola memantul)	7. <i>Timing and Spacing</i> (waktu dan jarak) 8. <i>Arc</i> (busur) 9. Pemahaman Berat Bola 10. <i>Bola Moving</i> (pergerakan bola) 11. <i>Bola Bertabrakan</i> 12. <i>Obstacle</i> (hambatan)
4.	<i>Life Ball</i> (bola hidup)	8. <i>Squash and Strech</i> (penambahan efek lentur) 9. <i>Life Ball With Obstacle</i> (bola hidup dengan hambatan)
10.	<i>Pendulum</i> (bandul)	3. <i>Overlapping Action</i> (gerakan silang-silang) 4. <i>Pendulum With Bouncing Ball</i> (bandul dengan bola memantul)
11.	<i>Tailball</i> (bola berekor)	4. <i>Squash and Strech</i> (penambahan efek lentur) 5. <i>Overlapping Action</i> (gerakan silang-silang) 6. <i>Jumping</i> (melompat)
12.	<i>Ballie</i> (Bola Berkaki)	7. <i>Walk Cycle</i> (siklus kaki) 8. <i>Run Cycle</i> (siklus lari) 9. <i>Walk Personality</i> (pekerjaan seseorang) 10. <i>Juggling</i> (menyulap) 11. <i>Salto</i> 12. <i>Weight Shifting</i> (pergeseran berat)
13.	<i>Stiewy/Mannequin</i> (pergerakan manusia lentur)	7. <i>Strong Pose</i> (kekuatan pose) 8. <i>Walk Cycle</i> (siklus kaki) 9. <i>Run Cycle</i> (siklus lari) 10. <i>Walk Personality</i> (pekerjaan seseorang) 11. Angkat Beban 12. <i>Follow Through</i> (gerakan selanjutnya)
14.	<i>Eleven</i> (Karakter Berwajah)	6. <i>Strong Pose</i> (kekuatan pose) 7. <i>Expression</i> (ekspresi) 8. <i>Lipsync</i> 9. <i>Acting</i> (bertindak) 10. <i>Idle</i> (siaga)

Lampiran 13 Ketentuan Kerjasama dengan Visual Expert

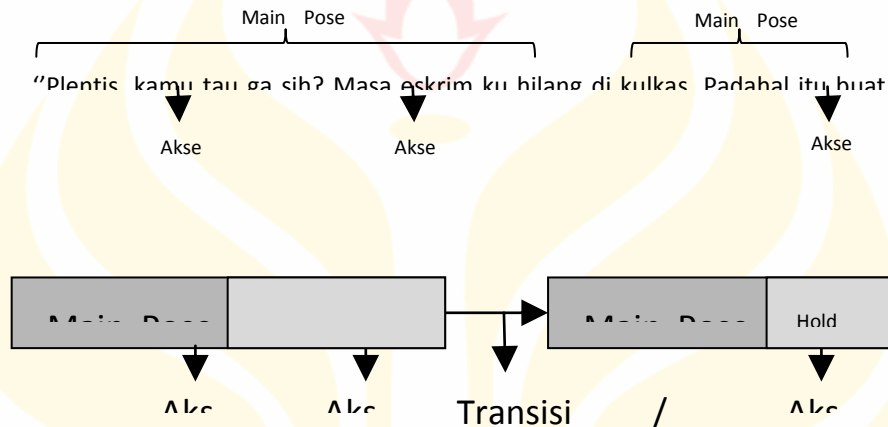
DOK.2

**KETENTUAN KERJASAMA DENGAN VISUAL EXPERT
KENTUS”**

1) ANIMATOR NOTES:

1. Inget *Strong Pose*
2. Ikuti *Pose Guide Note*
3. 1 Shot umumnya *Max 1 Pose*, bahkan kalo durasi pendek, 1 pose cukup dengan aksen
4. Pakai *Timing Guide Note* (ada di bawah), umumnya dipakai di semua shot kecuali ada *timing/ action* khusus
5. Isi *Hold Pose/Idle Pose* dengan *eye dart/blink* atau ganti ekspresi (ini ga sering, kalo ada action khusus biasanya)
6. Perbanyak maen di Aksen
7. Aksen itu Main Pose yang dikembangkan
8. Aksen diambil dari *beat dialog* (Biasanya gerakan *Head* yang di *Tilt, Nunduk, Dangak, gesture* tangan, *Weight Shift, Chest/Hip* yang di *tilt*
9. Untuk shot *hookup*, ikuti *Hookup/Continuous Guide Note*

10. Have fun XD



2) ANIMATOR TECHNICAL NOTES

1. TIDAK BOLEH buka file dari SERVER dan SAVE AS ke SERVER (jadi kalau mau mengerjakan SHOT, diharuskan DI COPY dahulu ke local drive, baru boleh dibuka & disave dari situ)
2. Selalu Animate di *Pose Mode*
3. Jika mau geser posisi Karakter, harus:
 - Geser di *Pose Mode* (kalau belum di animasikan)
 - Seleksi *Proxy Objek* + *Proxy Rigging*, setelah itu baru di geser berdasarkan *Objek Mode* (kalau sudah di animasikan)

3) PLAYBLAST NOTES

1. Selalu gunakan *Add-on* yang telah disediakan [DOWNLOAD PLAYBLAST ADDON](#)

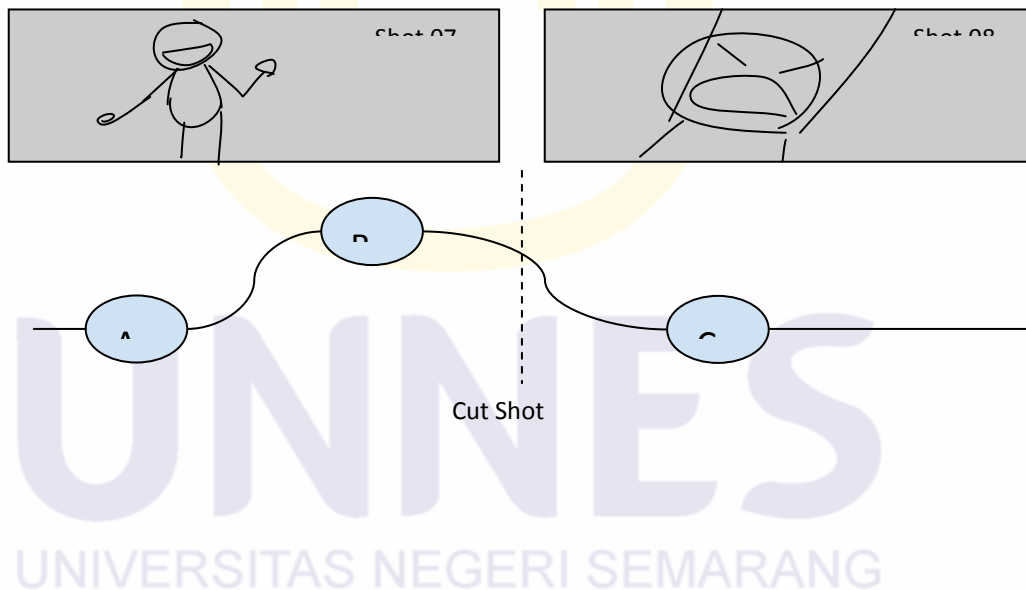
2. *Playblast* harus dengan *hi-poly* karakter dengan *environment* (BG) untuk file *playblast* yang akan di *upload*

4) HOOKUP / CONTINUOUS GUIDE NOTE

Guide ini digunakan kalau ada kasus shot-shot yang *Continuous* dan *hook up*, biasanya memakai sebagai berikut:

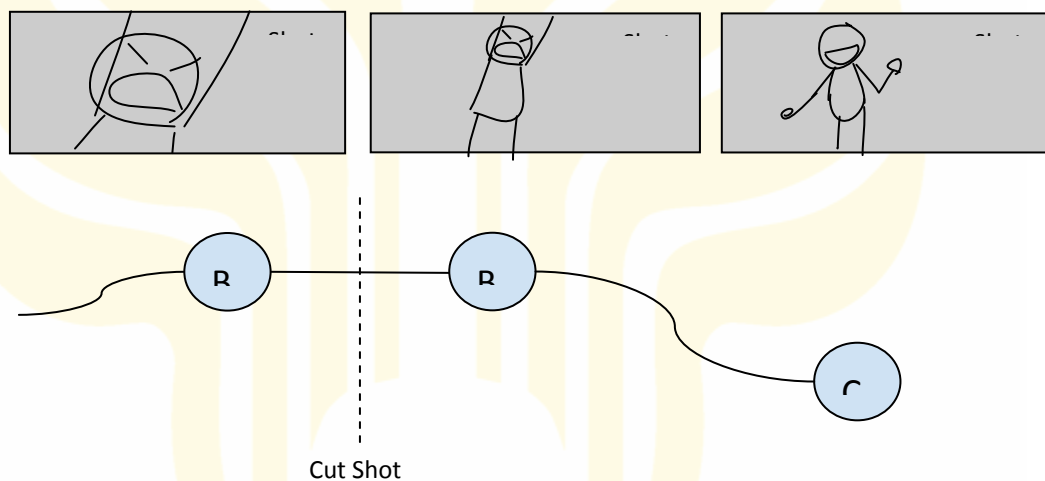
1. *Continuous Shot*

Pose hookup antara shot tidak perlu sama persis, yang penting arah gerakan Karakternya yang sama. Biasanya, kalau ada 1 gerakan yang *continous*, yang dipotong bagian *anticipation*-nya. Dibawah ini contoh membuat ilusi seakan-akan seperti ganti kamera 1 ke kamera 2.



2. Hookup Shot

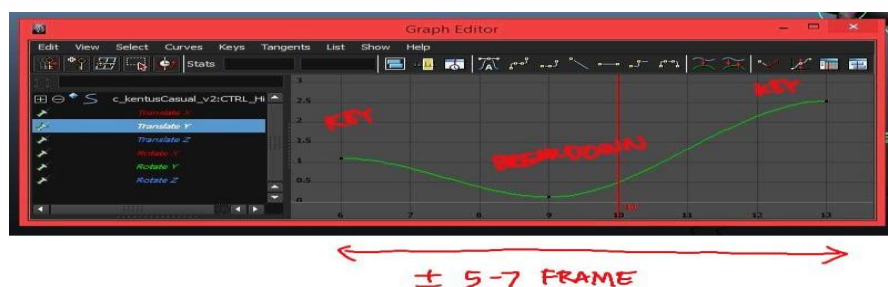
Kalau ini standar, animator harus menyamakan pose. Sekali lagi tidak harus sama persis posenya, sekelibet mata ketika animator memainkan *playblast* dari dua *shot* yang *hookup* kalau tidak kelihatan tidak masalah. Yang penting jangan berbeda jauh dari pose dan ekspresinya.



5) ANIMATION TIMING GUIDE

Animator disini memakai *timing snappy*, biasanya animator memakai cara ini agar mendapatkan *timing snappy*.

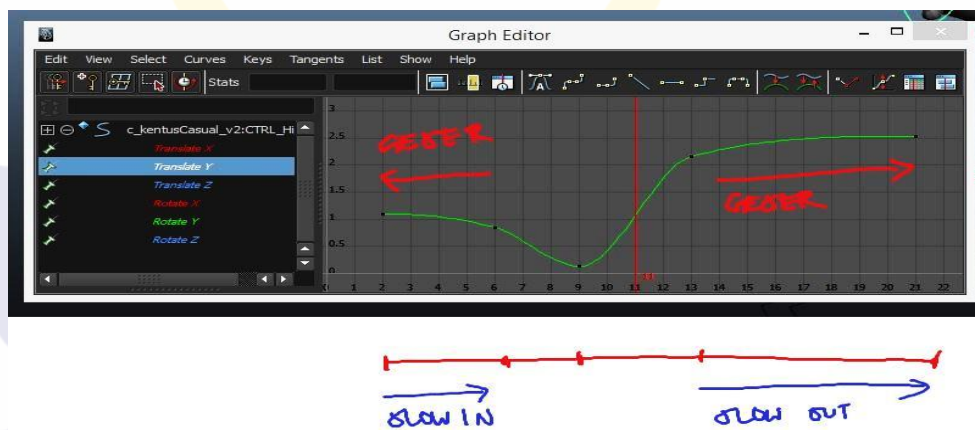
Pertama biasanya dari 2 *keypose* ini sudah dicari *pose breakdown*-nya juga. Rata-rata dari satu pose ke pose lain sekitar 5-7 frame (umumnya).



Setelah itu animator ambil 1 atau 2 key di frame terdekat dengan key pose.



Setelah itu *Keypose*-nya di *extend* ke sesuai *timing* yang ingin dicapai. Dan Key yang sebelumnya kalau perlu di *adjust*.

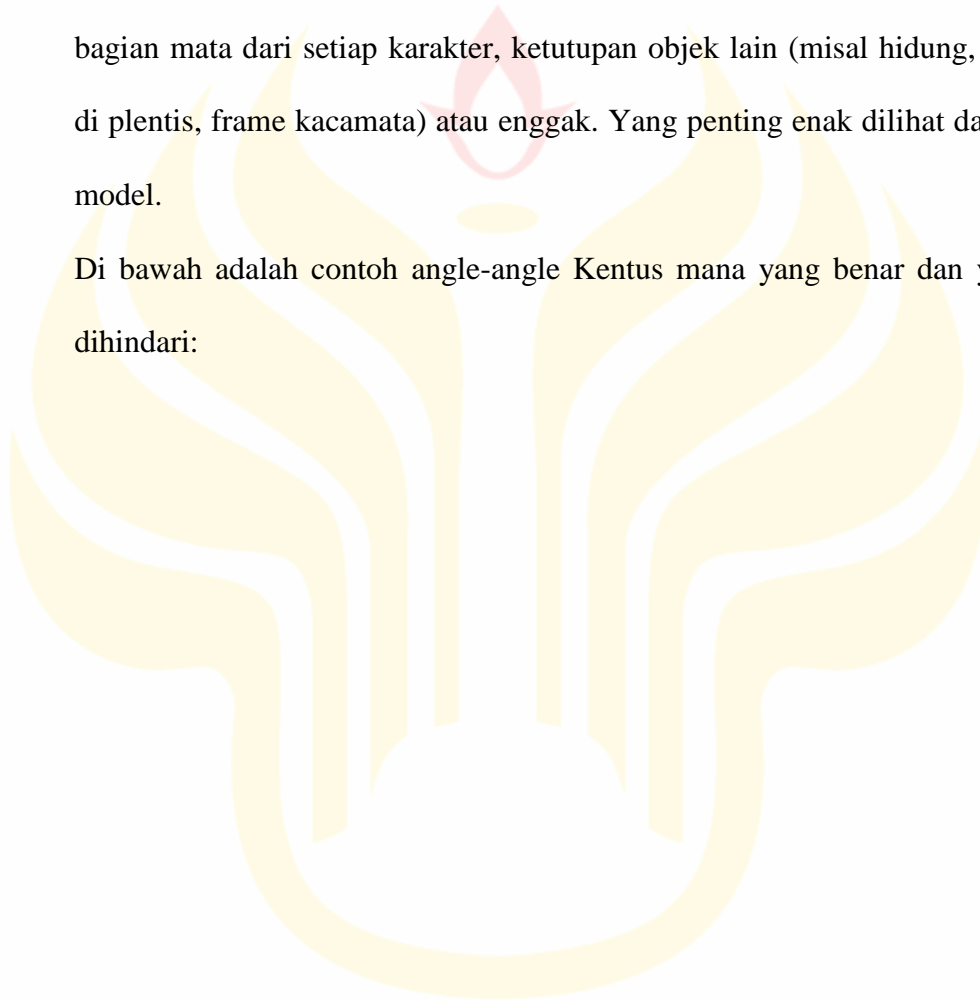


6) POSE GUIDE

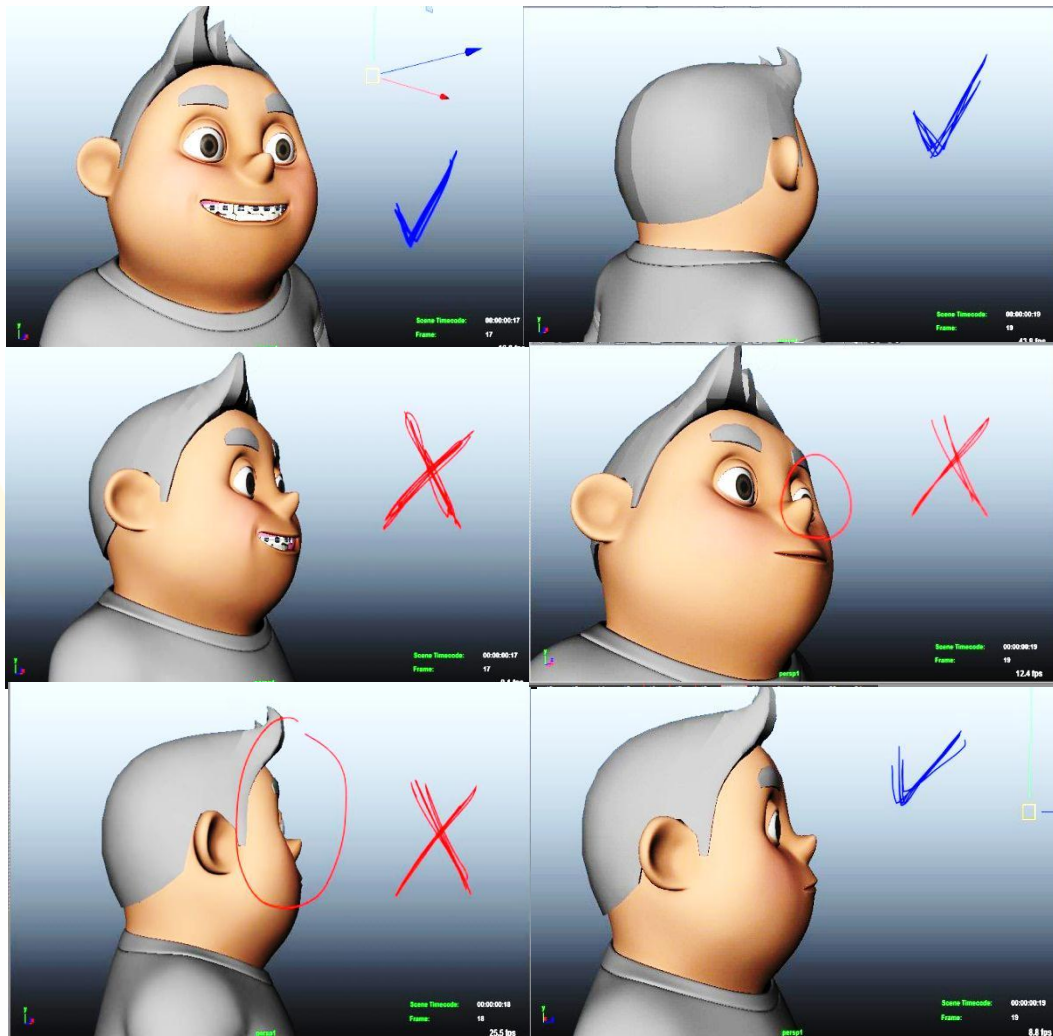
Head Angle

Head angle masing-masing karakter jangan dibikin tanggung. Sama perhatikan bagian mata dari setiap karakter, ketutupan objek lain (misal hidung, atau kalau di plentis, frame kaca mata) atau enggak. Yang penting enak dilihat dan tidak off model.

Di bawah adalah contoh angle-angle Kentus mana yang benar dan yang harus dihindari:

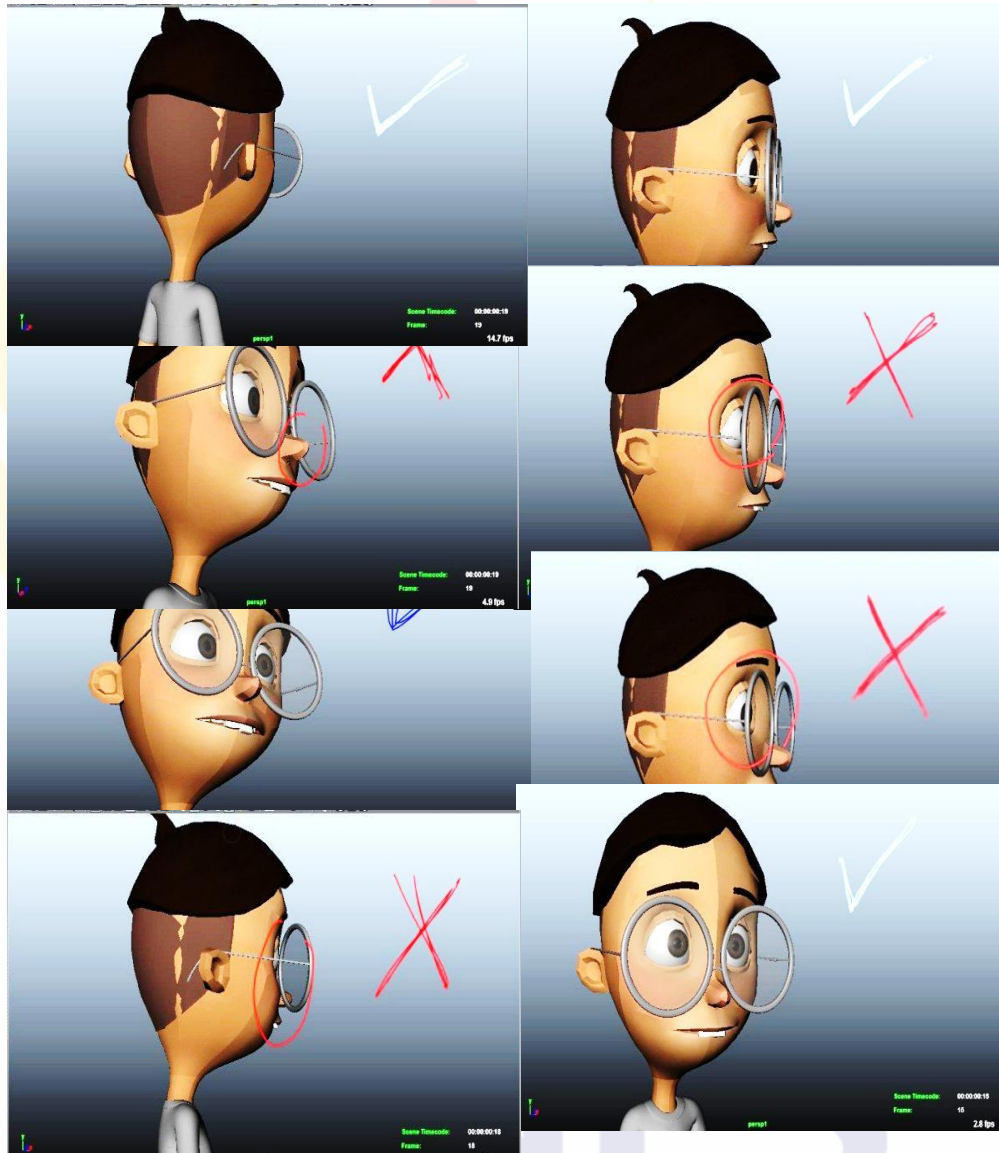


UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dibawah ini angle-angle Plentis yang benar dan harus dihindari:



7 GOLDEN RULES FOR PLENTIS KENTUS

1. Strong Pose and Make it Simple, KEY POSE benar-bener sesuai accent dan jangan terlalu banyak pose, and make it CLEAR for audience. Hindari Accent dengan pergerakan TANGAN , karena terlalu klise

2. Accent with Head movement follow up by chest or other simple movement, kalau di rasa cuma terlihat posenya lama tambahi head movement waktu dia berbicara tapi tetep pada posisi Key Pose itu, Keep It Simple
3. Eye Darts is a MUST , karena kita kurang POSE, hidupkan karakternya dengan EYE DARTS
4. PUSH with FACIAL EXPRESSION!, sama seperti point nomor 3 , push expresi untuk lebih menghidupkan karakter.
5. Carefull with Lip Sync
6. Push YOUR Line Of Actions!
7. ARCS is AWESOME!

Lampiran 14 Ketentuan Kerjasama dengan MD Intertainment

KETENTUAN KERJASAMA MD INTERMAIMENT FILM “ADIT SOPO JARWO”

GENERAL NOTES NAMA FILES

6. Ada beberapa jenis kode penamaan yang digunakan :

- LA untuk file Lay Out
- ANM untuk file animasi

7. Untuk penulisannya dengan menggunakan format :

EPISODE_JUDUL_KODE, contoh :

010_KOS KOSAN MAS MASAN_ANM_V00

012_MENAGIH HUTANG_LA_V00

8. Gunakan huruf besar (kapital) dalam menulis

9. Berlaku untuk semua format baik itu file Blender, Playblast, Open GL, dsb

10. Versi file revisi yang digunakan adalah menggunakan angka di belakang kode

untuk menunjukkan bahwa angka terakhir adalah versi terbaru file tersebut

contoh : 012_MENAGIH HUTANG_LA_V00

Yang artinya adalah :

012_MENAGIH HUTANG_LA_V00 adalah file yang pertama kali dibuat

012_MENAGIH HUTANG_LA_V01 adalah file revisi dari nama diatas, dan

seterusnya.

Lampiran 15 Hasil Karya Peserta Didik Satu Hari Satu Karya

DOK.3



Contoh Karya Materi Idle



Gambar Karya Materi Mannequin Personality Walk



Gambar Karya dengan Kombinasi beberapa Materi

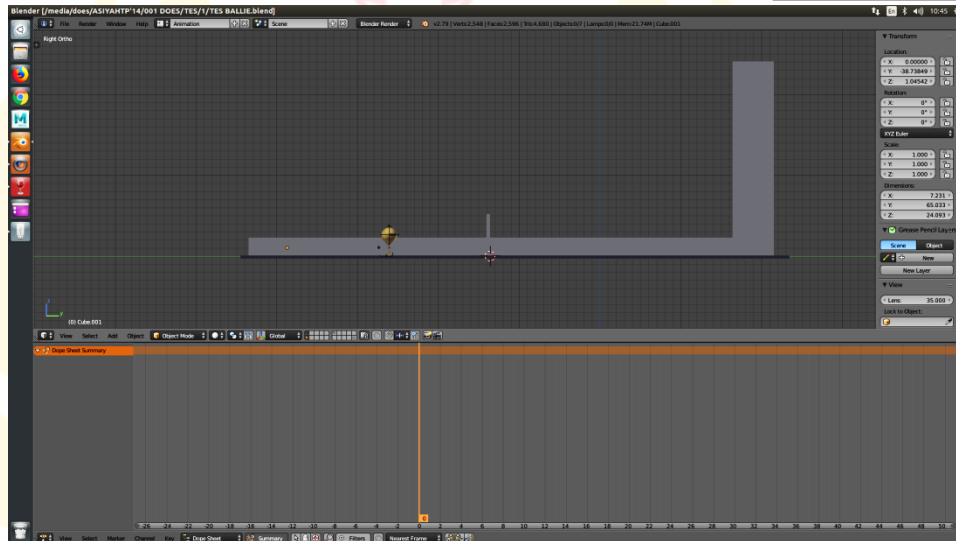


UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Lampiran 16 Contoh Soal Tes Setiap Materi

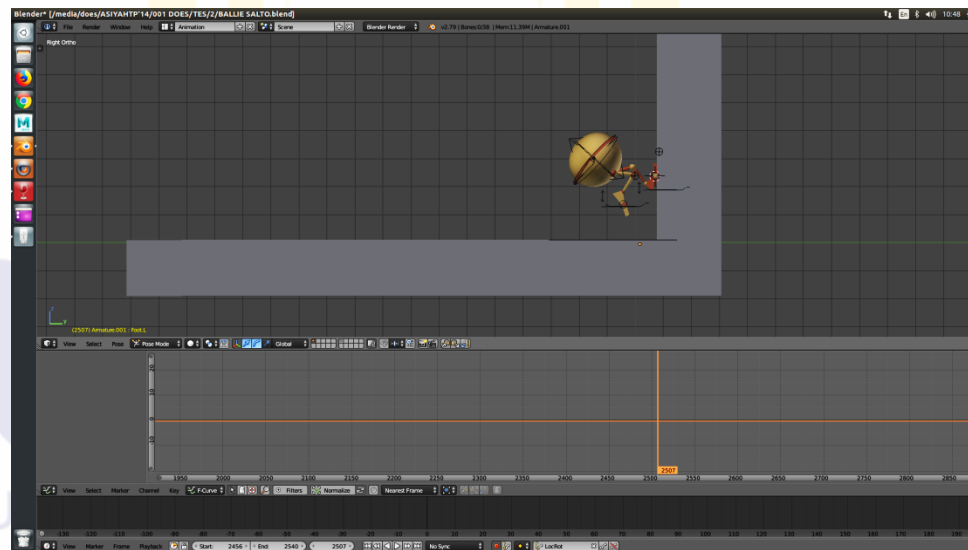
DOK.4

Ga
mb



ar Soal Ballie Naik Tangga & Muter 180 Derajat

Ga
mb



ar Soal Ballie Salto

Gambar



Soal Eleven Lipsync Nagabonar

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Lampiran 17 Produk Kerjasama dengan DU/DI

DOK.5

Gamba
r

Produk “Plentis Kentus” judul Buah-buahan

Gamba
r

Produk “Plentis Kentus” judul Puisi Cinta

Gambar
 Produk
 “Adit
 Sopo
 Jarwo”
 judul
 Hias
 Bemo
 Bareng
 Bang
 Ringgo



UNNES
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

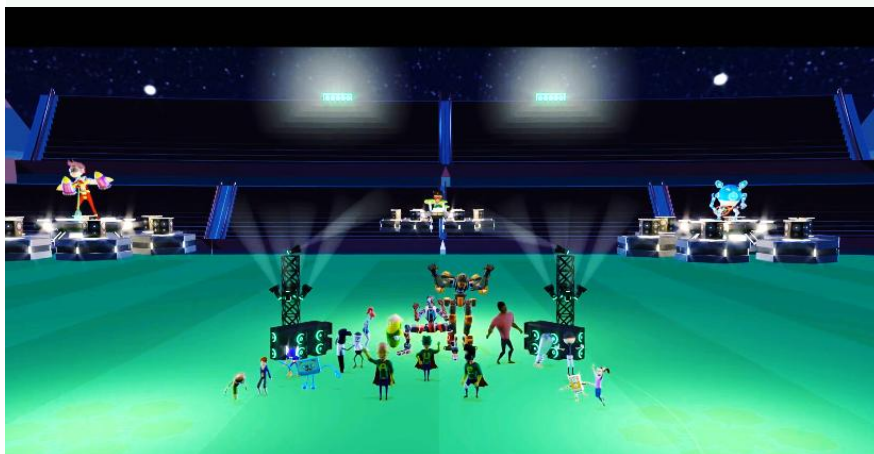
Gambar Produk “Adit Sopo Jarwo” judul Adit Membantu Semua Setuju



Gambar

Produk

Endank



Soekamti Lagu “Naik Kereta Api”

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Produk Endank Soekamti Lagu “Salam Indonesia”



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Lampiran 18 Penerapan Kurikulum Fleksibel Does University



Lampiran 19 Telaah Dokumentasi

NO.	Dokumentasi	Interpretasi
1.	Kompetensi lulusan Does University	Kompetensi lulusan Does University menggunakan prinsip 12 animasi. Dengan menguasai 12 prinsip animasi, lulusan Does University diharapkan mampu menciptakan sebuah animasi yang berkualitas tinggi, sehingga dapat memajukan animasi di Indonesia.
2.	Kompetensi pembelajaran Does University	Kompetensi pembelajaran yang digunakan di Does University adalah materi turunan dari dosen/mentor pertama di Does University. Kompetensi pembelajaran di Does University merupakan pengembangan dari prinsip animasi. Sehingga Does University memiliki kualitas sebagai seorang animator yang hebat.
3.	Dokumen ketentuan kerjasama dengan DU/DI	Dua ketentuan dari menjalin kerjasama dengan perusahaan memiliki perbedaan dalam memberikan pedoman sebagai panutan peserta didik

		dalam mengerjakan proyek kerjasama. Namun, keduanya memiliki kriteria tersendiri dalam film animasinya yang menjadi ciri khas. Dari ketentuan kerjasama yang berbeda, menambah pengetahuan baru kepada peserta didik tentang dunia industri hiburan.
4.	Hasil karya peserta didik satu hari satu karya	Hasil karya yang dibuat oleh peserta didik dapat dijadikan sebagai modal, bahwa peserta didik Does University memiliki kemampuan animasi dilihat dari portolio yang telah dikumpulkan.
5.	Contoh soal tes setiap materi	Soal tes setiap materi seperti ulangan harian, yang dibuat oleh mentor. Dengan soal tersebut mentor dapat melihat pemahaman dan kreatifitas anak dalam berkarya, sehingga kemampuan peserta didik benar-benar diperhatikan sebagai modal memasuki dunia kerja.
6.	Produk kerjasama dengan DU/DI	Kerjasama yang telah dilakoni adalah dengan Visual Expert dan MD Intertainment. Dengan adanya kerjasama dengan perusahaan, menguatkan bahwa peserta didik Does University mempunyai kemampuan dan sebagai

		perkenalkan untuk siswa tentang dunia industri.
7.	Media pembelajaran yang digunakan	Dunia animasi tidak terlepas dari komputer, sehingga media pembelajaran yang digunakan di Does University adalah komputer sebagai penunjang pembelajaran.
8.	Proses pembelajaran	Proses pembelajaran di Does University fleksibel, sehingga peserta didik dapat belajar dengan fokus kepada minat dan bakatnya.

Lampiran 20 Analisis Triangulasi dengan Metode (Wawancara, Observasi, dan Dokumentasi)

NO	Indikator	Instrumen			Analisis
		Wawancara	Observasi	Dokumentasi	
1.	Perencanaan implementasi kurikulum fleksibel di Does University untuk memenuhi kebutuhan dunia industri	<p>W1. Perencanaan kurikulum memperhatikan pemahaman peserta didik.</p> <p>W.2 Pemahaman anak. Jadi dalam pembelajaran lebih banyak praktek, kemudian mentor keliling mengecek setiap peserta didik dan menanyakan kesulitan yang dihadapi.</p> <p>W1. Materi yang digunakan adalah 12 prinsip animasi yang menjadi pedoman setiap animator dan materi turunan dosen dari Solo.</p>	<p>OBS. 1 Penerapan pembelajaran disesuaikan dengan pemahaman peserta didik, setelah peserta didik benar memahami setiap materi, baru melanjutkan ke materi selanjutnya.</p>	<p>DOK. 1 Standar Isi (12 Prinsip Animasi dan Materi Inti turunan dosen dari Solo)</p> <p>DOK2. Ketentuan kerjasama dengan DU/DI</p>	<p>Dalam perencanaan kurikulum di Does University sangat memperhatikan tentang pemahaman siswa. Peserta didik di Does University ditanamkan secara mendalam tentang keterampilan dari bakat peserta didik. Sehingga peserta didik memiliki keterampilan yang matang di dunia animasi yang berpedoman pada standar isi yang diterapkan.</p>

2.	Metode pembelajaran yang digunakan dalam implementasi kurikulum fleksibel	<p>W1. Metode pembelajaran yang digunakan praktek secara langsung dengan tutor sebaya.</p> <p>W1. Jadwal 2 sift padi dan sore, tetapi untuk diberikan kebebasan bagi peserta didik untuk masuk jam berapa sesuai <i>mood</i> dari peserta didik.</p> <p>W2. Sistem pembelajaran menerapkan satu hari satu karya dan menjalin kerjasama dengan DU/DI.</p>	<p>OBS.2. Pembelajaran secara praktek dan membuat karya setiap materi yang dipelajari dengan didampingi mentor dari generasi sebelumnya.</p> <p>Dalam praktek juga mengerjakan beberapa proyek dari perusahaan. Selain itu, peserta didik terserah mau masuk kelas jam berapa, yang penting tugas terselesaikan.</p>	<p>DOK2. Ketentuan kerjasama dengan DI/DI.</p> <p>DOK3. Hasil karya peserta didik.</p> <p>DOK5. Produk kerjasama dengan DU/DI.</p> <p>DOK7. Gambar yang menunjukkan proses pembelajaran siswa</p>	Metode pembelajaran di rancang untuk membentuk keterampilan peserta didik dengan praktek secara langsung, dengan jadwal yang fleksibel, penerapan satu hari satu karya dan kerjasama dengan DU/DI, guna menyiapkan kinerja yang berkualitas.
3.	Media pembelajaran	W3. Media pembelajaran menggunakan komputer dengan Linux dan aplikasi Blender.	OBS4. Media pembelajaran menggunakan komputer dalam menyampaikan materi dan praktek.	DOK6. Gambar yang memaparkan media berupa komputer sejumlah 39	Media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan industri hiburan yaitu Linux dan Blender untuk menunjang

				dengan OS Linux dan aplikasi Blender	pembelajaran.
4.	Sistem pemilihan tutor sebaya	W1. Tutor dipilih dari generasi sebelumnya dengan mempertimbangkan keterampilan yang dilihat dari portofolio selama belajar	OBS6. Tutor memiliki keterampilan animasi sesuai standar isi yang diterapkan di Does University	DOK3. Hasil karya peserta didik atau protfolio DOK5. Produk kerjasama dengan DU/DI	Pemilihan tutor sebaya diambil dari generasi sebelumnya dengan mempertimbangkan keterampilannya yang dapat dilihat dari portolio dan produk kerjasama yang telah dikerjakan.
5.	Penilaian tugas peserta didik	W1. Penilaian dilakukan secara bersama dengan peserta didik	OBS7. Penilaian dilakukan secara bersama dengan menampilkan karya peserta didik dan memberikan kesempatan peserta didik untuk memberikan saran dan masukan.	DOK4. Soal tes setiap materi	Penilaian dilakukan dengan tutor memberikan bidang soal untuk menguji pemahaman, kemudian di evaluasi secara bersama.

Lampiran 21 Data Lulusan Does University yang sudah diserap oleh Dunia Industri

NO	Nama Perusahaan	Jumlah
9.	The Little Giantz (Jakarta)	7
10.	Bunnydog Studio (Jakarta)	5
11.	Yaps Animation (Surabaya)	4
12.	Mocca Animations (Malang)	1
13.	Supreme Studio (Bandung)	1
14.	Base Studio (Bali)	1
15.	Does Studio (Yogyakarta)	18
16.	Membuka perusahaan sendiri	10
17.	Mentor Does University	3

Lampiran 22 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Gedung Dekanat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon +6224-8508019, Faksimile +6224-8508019
Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : 1704/UN37.1.1/LT/2018
Hal : Izin Penelitian

19 Januari 2018

Yth. Managemen
Does Univerity

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Siti Asiyah
NIM : 1102414100
Program Studi : Teknologi Pendidikan, S1
Semester : Gasal
Tahun akademik : 2017/2018
Judul : Analisis Penerapan Kurikulum Fleksibel di Does University Dilihat dari Perspektif Kebutuhan Dunia Industri

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu Januari-Februari.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan:
Dekan FIP;
Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat : 833 767 517 6

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2018-01-22 9:03:18)

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Lampiran 23 Surat Balasan Izin Penelitian



DOES UNIVERSITY

Hotel Ungaran Cantik Jl. Diponegoro 253, Ungaran Semarang 50501
email: doesuniversity@gmail.com Telp: 081225900388
www.doesuniversity.com

Surat Keterangan No:002/DOES/III/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Bangun Aji Windratno, SH
Jabatan : Manager/penanggung jawab DOES UNIVERSITY

Dengan ini memberikan izin kepada

Nama : Siti Asiyah
NIM : 1102414100
Prodi : Teknologi Pendidikan, S1
Semester : Gasal
Tahun Akdmk : 2017/2018

Untuk melakukan Penelitian Skripsi dengan Judul "Analisis Penerapan Kurikulum Fleksibel di DOES University Dilihat Dari Perspektif Kebutuhan Dunia Industri" di kampus DOES University

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya

Ungaran, 19 Januari 2018

Mengetahui

DOES UNIVERSITY
SEE YOU TOMORROW

Bangun Aji Windratno, SH

Lampiran 24 Surat Telah Melakukan Penelitian



DOES UNIVERSITY
Hotel Ungaran Cantik Jl. Diponegoro 253, Ungaran Semarang 50501
email: doesuniversity@gmail.com Telp: 081225900388
www.doesuniversity.com

Surat Keterangan
No:002/DOES/III/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Bangun Aji Windratno, SH
Jabatan : Manager/penanggung jawab DOES UNIVERSITY

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswi tersebut dibawah ini

Nama : Siti Asiyah
NIM : 1102414100
Prodi : Teknologi Pendidikan, S1
Semester : Gasal
Tahun Akdmk : 2017/2018

Telah melakukan Penelitian Skripsi dengan Judul "Analisis Penerapan Kurikulum Fleksibel di DOES University Dilihat Dari Perspektif Kebutuhan Dunia Industri" di kampus DOES University

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya

Ungaran, 06 Maret 2018



Bangun Aji Windratno, SH

Lampiran 25 Dokumentasi dengan Narasumber



Gambar Wawancara dengan Narasumber satu dan dua

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Gambar Wawancara dengan Narasumber Keempat



Gambar Wawancara dengan Narasumber satu, dua dan tiga





UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG