

RINGKASAN

Pengembangan kapasitas SDI dalam bidang industri kreatif tidak cukup hanya pada *hand on skills*. Pengembangan karir vokasi dan profesi dalam industri kreatif membutuhkan *Higher Order Skills 'Four Cs'* (HOS4C) yaitu: (1) *Creativity*, (2) *Critical thinking*, (3) *Communication*, (4) *Collaboration* (Chinien & Sigh, 2009; Wagner, 2008; Lucas, Spencer, & Claxton, 2012). Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan kerangka model pengembangan HOS4C pendukung Industri Kreatif; (2) mengembangkan rambu-rambu dan ruang lingkup semua komponen model pengembangan HOS4C pendukung Industri Kreatif tentang efektivitas pelaksanaan standar kompetensi pelatihan tenaga kerja industri kreatif yang kompetitif, pengembangan kurikulum pelatihan kompetensi industri kreatif, assessment pencapaian HOS4C; dan (3) menemukan model empirik pelaksanaan pelatihan untuk pengembangan HOS4C tenaga kerja industri kreatif. Pengembangan HOS4C diharapkan dapat mengkonstruksi kapasitas SDI yang berkarakter kemampuan beradaptasi terhadap perubahan, tekun, ulet, dan bermoral. Untuk itu urgen dilakukan penelitian untuk menemukan model pengembangan HOS4C untuk menghasilkan SDI *creative class* yang kompeten dan kompetitif serta dapat memenuhi kebutuhan penyelenggaraan industri kreatif Indonesia.

Penelitian ini menggunakan metode R&D untuk menghasilkan model pengembangan HOS4C pendukung industri kreatif. Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu: tahap penelitian, tahap pengembangan, dan tahap validasi model. Penelitian dilaksanakan di Yogyakarta, Solo, dan Semarang. Pengumpulan data dikelompokkan menjadi dua yaitu: studi pendahuluan dan pengembangan model serta validasi model. Pada studi pendahuluan dipilih teknik studi literatur, angket, observasi, dan dokumentasi. Pada pengembangan model digunakan teknik analisis, desain, dan pengembangan model awal yang kemudian diteruskan dengan FGD. Survei lapangan dan studi empirik dilakukan dengan mengambil berbagai industri kreatif yang meliputi sektor yang merupakan industri yang berbasis kreativitas seperti: (1) Periklanan; (2) Arsitektur; (3) Pasar Barang Seni; (4) Kerajinan; (5) Desain; (6) Fesyen; (7) Video, Film, dan Fotografi; (8) Permainan Interaktif; (9) Musik; (10) Seni Pertunjukan; (11) Penerbitan dan Percetakan; (12) Layanan Komputer dan Piranti Lunak; (13) Televisi dan Radio; (14) Riset dan Pengembangan di kota Yogyakarta, Solo, dan Semarang. Jumlah responden mencakup 30 industri pendukung kreatif.

Hasil penelitian menemukan: (1) Dari berbagai sektor yang merupakan industri yang berbasis kreativitas, pengembangan softskill SDM meliputi kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi sangat bervariasi tergantung jenis institusi/perusahaan; (2) model pengembangan SDM terkait keempat softskill juga bervariasi tergantung jenis, skala, dan jumlah SDM perusahaan; (3) Model pengembangan HOS4C hasil FGD secara garis besar mencakup aktivitas, tujuan, metode/teknik, dinamika sosial, dan capaian psikologis, sehingga dapat dengan mudah digambarkan model pengembangan SDM industri kreatifnya.

Kata Kunci: HOS4C, Industri Kreatif