



STRATEGI PEMBELAJARAN BAND BERBASIS INDUSTRI KREATIF DI SMK N 3 BANYUMAS

Tantia Wahyu Kinanti¹, Agus Cahyono², Muh Fakhrun Na'am³

Program Studi Pendidikan Seni, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang ^{1,2,3}

Email: tantiawkw27@students.unnes.ac.id¹,
aguscahyono@mail.unnes.ac.id², fakhri.artworker@mail.unnes.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to examine how the band learning process aligns with the competency requirements in the creative music industry. A qualitative approach was used with teachers and students of the music program at SMK N 3 Banyumas as subjects. Data was collected through observation, documentation, and interviews, then validated using triangulation techniques and sources. Initial findings indicate that the values of creativity, cooperation, and technical musical skills have been integrated into band learning at this school and are in line with the needs of the creative industry. Teachers encourage teamwork, a professional attitude, and adaptation to developments in the contemporary music industry. However, management and the use of digital technology as a medium for music production and distribution remain challenges. Therefore, band learning at SMK N 3 Banyumas is considered highly relevant to the needs of the creative industry. However, in order for students to be able to compete professionally in today's music industry, strengthening of managerial and digital literacy aspects is needed.

Keywords : vocational education, band learning, musical creativity, creative industry.

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat bagaimana proses pembelajaran band sejalan dengan kebutuhan kompetensi dalam industri kreatif musik. Pendekatan kualitatif dengan subjek guru dan siswa program keahlian musik di SMK N 3 Banyumas. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara lalu kemudian divalidasi dengan triangulasi teknik dan sumber. Temuan awal menunjukkan bahwa nilai-nilai kreativitas, kerja sama, dan kemampuan teknis bermusik telah diintegrasikan ke dalam pembelajaran band di sekolah ini dan sesuai dengan kebutuhan industri kreatif. Guru mendorong kerja tim, sikap profesional, dan adaptasi terhadap perkembangan industri musik

kontemporer. Namun manajerial dan pemanfaatan teknologi digital sebagai media produksi dan distribusi musik masih menjadi tantangan. Oleh karena itu pembelajaran band di SMK N 3 Banyumas dinilai relevan dengan kebutuhan industri kreatif. Tetapi untuk membuat siswa mampu bersaing secara profesional di dunia industri musik saat ini harus diperlukan penguatan pada aspek manajerial dan literasi digital.

Kata Kunci : pendidikan vokasi, pembelajaran band, kreativitas musik, industri kreatif.

PENDAHULUAN

Seni musik telah menjadi bagian penting dari ekonomi kreatif yang semakin berkembang untuk mendorong sumber daya manusia yang tidak hanya memiliki keterampilan teknis tetapi juga memiliki kemampuan kreatif dan kerja sama. Pendidikan vokasional, khususnya pada jenjang sekolah menengah kejuruan (SMK) yang dituntut untuk menghasilkan lulusan yang kompeten dan siap kerja dalam industri kreatif. Selain itu SMK juga diharapkan melakukan transformasi pembelajaran yang tidak hanya mengikuti teori di dalam kelas tetapi juga mampu berorientasi pada praktik nyata serta berkesinambungan dengan dunia industri kreatif. Penelitian Wahyuningsih & Bagaskara (2023) menunjukkan bahwa lulusan SMK seni dapat bekerja secara mandiri dan adaptif dalam lingkungan ekonomi yang dinamis sehingga pendidikan vokasi harus bersinergi dengan arus teknologi digital dan tuntutan industri kreatif.

Pembelajaran band di SMK memberikan pengalaman belajar yang berbeda. Mereka tidak hanya mendapatkan pengetahuan tentang instrumen musik tetapi juga tentang teori, kolaborasi ansambel, aransemen, dan pertunjukan yang mirip dengan pekerjaan dalam industri kreatif musik. Hal ini menjadi bagian dari pembelajaran di sekolah menengah kejuruan dengan jurusan seni musik. Kegiatan band juga dapat menawarkan pembelajaran vokasional dengan menekankan aspek-aspek seperti kreativitas, kolaborasi, dan profesionalisme. Semua aspek ini sesuai dengan kebutuhan kerja di industri musik (Pattnaik & Das, 2022). Namun demikian, banyak sekolah masih menggunakan metode klasik untuk mengajar band yaitu dengan memisahkan antara industri kreatif dengan kegiatan ekstrakurikuler. Dengan demikian, kontribusi pendidikan vokasi pada potensi ekonomi kreatif masih kurang. Melihat keadaan seperti ini sangat penting bahwa pembelajaran band pada jenjang sekolah menengah kejuruan menggunakan pendekatan industri kreatif terutama di SMK N 3 Banyumas.

Masalah utama yang terjadi yaitu terdapatnya perbedaan antara pembelajaran band di SMK dengan keterampilan yang dibutuhkan industri kreatif musik. Salah satu kemampuan yang dibutuhkan di industri kreatif adalah kreativitas,

kemampuan teknis, produksi, kolaborasi, distribusi digital, dan pemasaran musik. Namun, pembelajaran musik di sekolah seringkali hanya berfokus pada kemampuan pemain atau teknik instrument dan belum memperhatikan aspek industri secara kompleks. Sebagai contoh, literatur menunjukkan bahwa pendidikan vokasi musik di Indonesia masih kurang memanfaatkan media digital, kolaborasi dengan pelaku industri, dan nilai ekonomi musik (Antunes, 2023). Di sisi lain pembelajaran band di SMK N 3 Banyumas memiliki keunikan yang tidak hanya terletak pada pengembangan keterampilan musik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan kemampuan interpersonal siswa yang sangat dicari oleh industri kreatif. Fokus penelitian ini adalah untuk meninjau relevansi antara pembelajaran band dengan kebutuhan industri kreatif dan untuk mengetahui kesiapan siswa di SMK N 3 Banyumas dengan industri kreatif musik modern.

Selaras dengan hal tersebut penelitian ini berupaya memberikan perspektif baru terhadap pendidikan seni vokasional. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada pendidikan vokasi dalam perspektif umum atau kemampuan teknis musik semata, tetapi sedikit yang melihat pembelajaran band sebagai cara untuk membangun keterampilan industri kreatif di sekolah menengah kejuruan khususnya seni musik. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Fu'adi et al. (2024) menemukan kriteria ideal untuk pendidikan vokasional musik abad XXI di Indonesia tetapi mereka tidak secara khusus menganalisis hubungan antara aktivitas band sekolah dan kebutuhan industri kreatif musik. Oleh karena itu, penelitian ini mengisi celah tersebut dengan memfokuskan pada relevansi pembelajaran band dengan kebutuhan industri kreatif musik lokal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif kualitatif yang berfokus pada relevansi program pembelajaran musik band dengan kebutuhan industri kreatif di SMK N 3 Banyumas. Metode ini sangat penting untuk menentukan bagaimana program pendidikan vokasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan industri kreatif saat ini. Pendekatan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pendidikan vokasional berbasis pengalaman industri diperlukan untuk mengembangkan kemampuan siswa (Prastawa et al., 2020).

Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 3 Banyumas khususnya di program keahlian seni musik dengan melibatkan guru yang mengajar band dan siswa yang terlibat dalam kegiatan band di sekolah. Memilih lokasi SMK N 3 Banyumas karena merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang memiliki jurusan seni musik dan aktif mengintegrasikan musik ke dalam pembelajaran vokasional. Siswa diharapkan memiliki keterampilan praktis dan kreativitas sehingga mereka siap untuk terjun ke dunia industri kreatif.

Data penelitian ini berasal dari dua sumber utama (Nashrullah et al., 2023).

Sumber pertama adalah data primer yang di peroleh secara langsung dari lapangan melalui observasi kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi kegiatan latihan band dan pertunjukan. Sumber kedua adalah data sekunder. Sumber ini mencakup berbagai dokumen pendukung seperti kurikulum pembelajaran, silabus program musik, dan literatur tentang pendidikan vokasional serta industri kreatif di SMK N 3 Banyumas.

Teknik pengumpulan merupakan prosedur untuk mendapatkan data dari subjek penelitian melalui pengamatan, wawancara, dan dokumentasi atau sumber lainnya (Zou, 2017). Teknik pengumpulan data pertama yaitu observasi partisipatif dilakukan dengan mengamati langsung kegiatan pembelajaran band di sekolah untuk memahami bagaimana siswa berinteraksi dan belajar. Kedua, wawancara mendalam yang dilakukan dengan guru dan siswa untuk mengetahui bagaimana pendekatan pembelajaran band dirancang dan diterapkan untuk memenuhi kebutuhan dunia kerja kreatif. Ketiga, dokumentasi yang mencakup pengumpulan gambar dan video serta rekaman kegiatan band sekolah yang menampilkan performance dan pencapaian siswa.

Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan metode triangulasi. Langkah pertama menggunakan pendekatan triangulasi sumber, yang berarti membandingkan data dari berbagai sumber diantaranya guru mata pelajaran band, siswa program keahlian musik, dan mitra industri kreatif SMK N 3 Banyumas. Dengan cara ini bertujuan untuk menentukan apakah pemahaman dan pengalaman mereka tentang hubungan pembelajaran band dengan kebutuhan industri kreatif sama atau berbeda. Kedua menggunakan triangulasi teknik yaitu meliputi wawancara mendalam dengan guru dan siswa, hasil observasi langsung di kelas saat pembelajaran band, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran serta karya musik siswa. Dengan menggabungkan kedua teknik ini membuat hasil penelitian lebih kuat dan dapat dipertanggungjawabkan.

Analisis data dilakukan menggunakan model Miles & Huberman (1994) melalui tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi, dilakukan dengan cara mengumpulkan data penting tentang strategi pembelajaran dan hubungannya dengan keterampilan industri kreatif. Selanjutnya tahap penyajian data dilakukan dengan menyajikan hasil observasi dan wawancara yang disusun dalam narasi dengan menunjukkan pola hubungan antara pendidikan dan dunia kerja. Pada tahap kesimpulan, yaitu menafsirkan hasil analisis untuk menentukan seberapa relevan pembelajaran band di SMK N 3 Banyumas dengan kebutuhan industri kreatif musik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pembelajaran band di SMK N 3 Banyumas

Pembelajaran band di SMK N 3 Banyumas berfokus pada praktik langsung dan kolaborasi siswa. Pembelajaran dilakukan melalui latihan rutin, penguasaan instrumen, dan penampilan langsung. Penampilan langsung ini digunakan sebagai bagian dari evaluasi formatif dan sumatif. Guru di SMK N 3 Banyumas tidak hanya mengajar tetapi juga bertindak sebagai fasilitator yang memberikan arahan teknis dan motivasi kreatif. Hal ini membantu siswa memperoleh rasa percaya diri, tanggung jawab kelompok, dan keterampilan musical yang relevan dengan industri musik.

Pembelajaran band di SMK N 3 Banyumas menekankan pada praktik, kerja tim, dan performance. Pendekatan ini sesuai dengan kebutuhan industri kreatif saat ini. Siswa tidak hanya belajar teori musik di sini, tetapi mereka juga diajarkan bagaimana bekerja sama dalam grup musik. Kedua keterampilan ini sangat penting untuk meningkatkan kerja tim dan keterampilan interpersonal. Selain itu Widiaty (2017) menekankan pentingnya mengembangkan keterampilan lunak atau soft skills melalui praktik lapangan langsung yang harus dikuasai oleh siswa SMK.

Di SMK N 3 Banyumas pembelajaran band juga memfokuskan pada pembelajaran berbasis tim dengan kerja sama lintas instrumen. Untuk membentuk band siswa dari berbagai jenis peminatan musik berkumpul dalam satu kelompok dan masing-masing ditugaskan berbeda peran seperti vokalis, gitaris, bassis, keyboardis dan drummer. Latihan juga dilakukan secara bertahap. Dimulai dengan melihat repertoar musik populer, membuat aransemen, dan tampil dalam kegiatan di dalam dan di luar sekolah. Pembelajaran band seperti ini sangat relevan untuk kebutuhan industri kreatif dalam pendidikan vokasional karena menanamkan keterampilan teknis dan non-teknis. Kompetensi teknis diantaranya yaitu memainkan alat musik, memahami teori, dan membaca notasi. Sedangkan kompetensi non-teknis termasuk komunikasi, kerja sama tim, disiplin waktu, dan kreativitas dalam memecahkan masalah artistik.

Pembelajaran band di SMK N 3 Banyumas sangat terkait dengan kebutuhan industri kreatif karena industri musik saat ini membutuhkan lulusan yang tidak hanya mahir bermain musik tetapi juga kreatif dan mahir dalam menyelaraskan kebutuhan industri kreatif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Anggita et al (2022) dan Wardina et al (2019) kurikulum SMK harus disesuaikan dengan kemampuan yang diperlukan di pasar kerja, terutama dalam hal praktik kerja industri. Di SMK N 3 Banyumas siswa tidak hanya diajarkan tentang musik. Mereka juga diajarkan tentang manajemen proyek, pemasaran, dan inovasi, yang semua akan sangat bermanfaat di dunia nyata. Ini sejalan dengan pendapat Widiaty (2017) diatas bahwa kurikulum berbasis industri kreatif harus memungkinkan pengembangan keterampilan kerja yang disesuaikan dengan kebutuhan industri.

Prinsip learning by doing yang dikembangkan oleh Dewey (1930) yang menganggap pengalaman langsung sebagai inti dari proses pendidikan sangat mendukung dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran band di SMK N 3 Banyumas. Siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang teori musik secara konseptual melalui kegiatan band. Mereka juga belajar bagaimana menggunakan teori ini dalam situasi dunia nyata, karena para siswa terlibat dalam proses produksi musik yang mirip dengan lingkungan kerja profesional maka pendekatan ini memperkuat relevansi pembelajaran band terhadap kebutuhan industri kreatif. Oleh karena itu, pembelajaran band di SMK N 3 Banyumas dapat dianggap sebagai implementasi nyata dari pendidikan vokasional yang berbasis praktik, kerja sama, dan capaian yang sesuai dengan tuntutan industri kreatif saat ini.



Gambar 1. Pembelajaran Band SMK N 3 Banyumas

Sumber: Dok. Pribadi, 2025

Kesesuaian Pembelajaran Band dengan Kompetensi Industri Kreatif Musik

Kegiatan pembelajaran band di SMK N 3 Banyumas telah menunjukkan kesesuaian yang cukup tinggi dengan kompetensi dasar yang dibutuhkan dalam industri kreatif musik, terutama dalam hal performansi, aransemen, dan penciptaan. Siswa memperoleh keterampilan teknis untuk memainkan alat musik, memahami struktur aransemen, dan melakukan penciptaan lagu sederhana tetapi kurang memahami aspek bisnis dan distribusi karya digital. Seperti yang dikatakan oleh Suciani (2023) bahwa diperlukannya penilaian program pendidikan agar siswa memiliki komampuan yang sesuai dengan tuntutan industri kreatif, terutama dalam bidang bisnis dan distribusi karya digital. Sebagian besar, produksi karya siswa saat baru sampai pada tahap postingan sederhana di media sosial saat siswa perform saja

dan masih terus dikembangkan dalam dunia digital tetapi belum mencakup pengaturan hak cipta, monetisasi, dan distribusi profesional melalui platform digital seperti Spotify atau Apple Music.

Siswa yang memiliki kemampuan dalam performance band cocok dengan kebutuhan industri kreatif saat ini yang menuntut mereka untuk memiliki kemampuan di berbagai bidang, tidak hanya kemampuan untuk tampil sebagai solo vokal tetapi juga mampu bekerja sebagai komposer, produser, arranger dan teknisi suara. Dalam situasi seperti ini pembelajaran band berfungsi sebagai miniatur ekosistem industri musik di mana siswa belajar tentang bagaimana menjadi kreatif, bekerja sama, dan melaksanakan tugas profesional. Selain itu Howkins memperkenalkan perspektif ekonomi kreatif mencakup musik yang di lihat dari sisi produktivitas di industri kreatif. Dalam teorinya yang membahas industri kreatif Howkins (2001) menjelaskan transisi dari ekonomi tradisional yang bergantung pada sumber daya alam menuju ekonomi yang bergantung pada inovasi dan kreativitas

Saat ini yang menjadi tantangan di SMK N 3 Banyumas adalah kegiatan pembelajaran yang belum menerapkan pemasaran digital, tetapi yang sudah mulai berjalan adalah promosi karya melalui berbagai panggung ke panggung serta kolaborasi dengan lintas bidang industri kreatif seperti komunitas musik terkenal di daerah Banyumas yang diantaranya ada Mr. Moonlight, Banyumas Rock Community, dan Gendhit and Friends. Meskipun pembelajaran band sudah sesuai dengan bidang kompetensi industri tetapi alangkah baiknya diadakan pembaruan kurikulum agar lebih berorientasi pada siklus ekonomi kreatif secara universal mulai dari produksi musik sendiri hingga distribusi karya siswa secara menyeluruh.

Wibowo et al (2023) menyatakan bahwa keberhasilan pendidikan vokasional harus sesuai dengan kebutuhan industri musik. Mereka juga menemukan hubungan antara praktik pendidikan dan kebutuhan nyata di industri musik. Konsep ini mendukung gagasan bahwa pendidikan vokasional musik harus terus mengikuti perkembangan industri kreatif global. Secara keseluruhan untuk menyelaraskan pendidikan musik di SMK N 3 Banyumas dengan industri kreatif maka kurikulum harus diperkuat. Tidak hanya mementingkan keterampilan teknis performer tetapi juga harus menyelaraskan dengan keterampilan bisnis, distribusi digital, dan pemasaran. Teori ekonomi kreatif Howkins dapat berfungsi sebagai panduan untuk membuat kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pasar.



Gambar 2. Kolaborasi siswa dengan Industri Kreatif

Sumber: Dok. Pribadi, 2025

Kreativitas dan Motivasi dalam Proses Pembelajaran Band

Kreativitas siswa dalam proses pembelajaran band di SMK N 3 Banyumas sangat berpengaruh dengan motivasi intrinsik yang dimiliki mereka, yang paling utama adalah rasa cinta mereka terhadap musik serta didukung penuh oleh lingkungan sekolah. Dukungan lingkungan sekolah dan motivasi intrinsik mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran band di SMK N 3 Banyumas. Siswa yang menyukai musik menunjukkan keinginan untuk bereksperimen dengan aransemen, membuat komposisi sederhana, dan mempelajari berbagai genre musik kontemporer dan lokal. Menurut Amabile et al (1986) ada dua jenis motivasi yang mempengaruhi kreativitas yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik cenderung signifikan untuk berinovasi dan kreatif di kelas, yang berasal dari minat dan kegemaran mereka terhadap aktivitas musik. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari sumber luar diri siswa. Sumber-sumber ini termasuk penghargaan, penilaian guru, dukungan teman, peluang untuk tampil, dan harapan karir dalam musik. Dengan memberi siswa kesempatan untuk berekspresi dan mengeksplorasi konsep musik baru, guru dapat meningkatkan kreativitas siswa (Clark, 2022).

Sekolah yang memiliki lingkungan yang positif dan berkolaborasi menciptakan lingkungan yang baik maka sangat berpengaruh untuk mengembangkan kreativitas siswa. Dalam situasi seperti ini, dukungan sosial dan kesempatan untuk bekerja sama dengan teman sebaya di kelompok band dapat mengembangkan motivasi siswa dan mengembangkan hasil kreatif mereka (Schmidt, 2005). Hal ini menunjukkan betapa pentingnya kolaborasi dengan siswa dan cara mengajar yang inovatif oleh guru dalam pendidikan musik sehingga membuat mata pelajaran band relevan dengan kebutuhan industri kreatif saat ini.

Selain dipengaruhi oleh motivasi, kreativitas siswa juga berasal dari proses

interaksi sosial yang mereka lakukan dalam kelompok band. Selama latihan bersama mereka belajar berkomunikasi, berkompromi secara artistik, dan menghargai perspektif musical yang berbeda. Guru berfungsi sebagai fasilitator dalam situasi ini dengan mengimbangi struktur dan kebebasan, serta dengan mengarahkan tanpa membatasi. Di SMK N 3 Banyumas, guru musik aktif membimbing siswa dalam mengatur tempo, harmoni, dan dinamika, tetapi tetap membiarkan siswa improvisasi (Ryan & Deci, 2000).

Relevansi pembelajaran band dengan kebutuhan industri kreatif Banyumas sangat memerlukan elemen inovatif dan kreatif. Industri musik dan hiburan modern membutuhkan individu yang tidak hanya memiliki kemampuan teknis tetapi juga memiliki kemampuan untuk beradaptasi dan berinovasi dengan perubahan tren di pasar. SMK N 3 Banyumas mengajarkan kreativitas dan kolaborasi dalam band untuk mendukung pengembangan keterampilan musik siswa. Sekolah ini juga membekali siswa dengan kemampuan penting yang dibutuhkan dalam kehidupan profesional. Seperti yang dikatakan Silva et al (2024) bahwa siswa dapat lebih siap untuk menghadapi tuntutan dunia industri yang semakin kompetitif jika pembelajaran musik difokuskan pada pengembangan keterampilan kreatif.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa semangat dan inovasi siswa dalam pembelajaran band tidak hanya bergantung pada kemampuan teknis tetapi juga pada lingkungan sosial dan psikologis yang baik. Di era industri kreatif penting untuk menumbuhkan semangat berkarya dengan menyediakan lingkungan belajar yang mendukung otonomi, penghargaan terhadap hasil yang dicapai, dan kesempatan untuk menunjukkan hasil karya.



*Gambar 3. Kreativitas siswa dengan ibu-ibu PKK
Sumber: Dok. Pribadi, 2025*

KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian membuktikan bahwa pembelajaran band di SMK N 3

Banyumas mempunyai relevansi kuat dengan kebutuhan industri kreatif yang utama dalam hal keterampilan musical siswa, kolaborasi tim, dan ekspresi kreatif siswa. Temuan saat observasi dan analisis memperlihatkan bahwa strategi pembelajaran guru telah selaras dengan prinsip pendidikan vokasional dan mendukung pembentukan keterampilan yang dibutuhkan dalam industri musik, seperti kemampuan untuk berinovasi, bekerja sama, dan membuat karya yang memiliki nilai ekonomi dan estetika. Namun diskusi pembahasan menunjukkan bahwa masih ada ketidaksesuaian dalam bidang manajerial dan penggunaan teknologi digital untuk promosi dan distribusi karya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amabile, T. M., Hennessey, B. A., & Grossman, B. S. (1986). Social Influences on Creativity: The Effects of Contracted-for Reward. *Journal of Personality and Social Psychology*, 50(1), 14–23. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.50.1.14>
- Anggita, M., Roemintoyo, R., & Rahmawati, K. (2022). Relevansi Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan Dengan Kebutuhan Du/Di Ditinjau Dari Kegiatan Praktik Kerja Industri. *Indonesian Journal of Civil Engineering Education*, 7(1), 32. <https://doi.org/10.20961/ijcee.v7i1.60712>
- Antunes, I. (2023). *Rethinking the Growth of Creative Economy in Indonesia: The Music and Gaming Sub-sectors*. 11.
- Clark, I. F. (2022). Supporting Music Education in Elementary Schools in a Low-Income Rural Area. *Education Research International*, 2022, 1–8. <https://doi.org/10.1155/2022/6532825>
- Dewey, J. (1930). *Democracy and Education* (Paul Monro). Norwood Press.
- Fu'adi, F., Agustianto, A., Kusumawati, H., & Sritanto, S. (2024). Indikator Ideal Pendidikan Vokasional Bidang Musik Abad XXI di Indonesia. *Promusika*, 12(1), 22–31. <https://doi.org/10.24821/promusika.v12i1.12557>
- Howkins, J. (2001). *The creative economy : how people make money from ideas*. Allen Lane. <https://doi.org/10.1101/10.24821/promusika.v12i1.12557>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis* (R. Holland (ed.)). Sage Publications.
- Nashrullah, M., Fahyuni, E. F., Nurdyansyah, N., & Untari, R. S. (2023). Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data). In *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*. <https://doi.org/10.21070/2023/978-623-464-071-7>
- Pattnaik, A., & Das, T. K. (2022). Transforming the Skill Ecosystem: An Analysis of Skilled in Odisha Program's Effect on Vocational Education. *International Journal of Finance Entrepreneurship & Sustainability*. <https://doi.org/10.56763/ijfes.v2i.143>

- Prastawa, S., Akhyar, M., Gunarhadi, G., & Suharno, S. (2020). *The Effectiveness of Experiential Learning Based on Creative Industry to Improve Competency of Entrepreneurship of Vocational High School Students.* <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200129.004>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066x.55.1.68>
- Schmidt, C. P. (2005). Relations Among Motivation, Performance Achievement, and Music Experience Variables in Secondary Instrumental Music Students. *Journal of Research in Music Education*, 53(2), 134. <https://doi.org/10.2307/3345514>
- Silva, E. F. d., Mignaco, J. A., & Prosdocimi, F. (2024). Biosongs: Enhancing Cognition and Emotional Development Through an Active Teaching-Learning Method in Biosciences. *Brazilian Journal of Development*, 10(3), e68092. <https://doi.org/10.34117/bjdv10n3-046>
- Suciani, S. (2023). Evaluasi Implementasi Program Teaching Factory Pada Program Keahlian Animasi Di SMK Negeri 3 Tangerang Selatan. *JRMTP-Id*, 1(1), 25–30. <https://doi.org/10.61398/jrmtp-id.v1i1.23>
- Wahyuningsih, S., & Bagaskara, A. (2023). Profile Pendidikan Vokasi SMK Seni di Era Society 4.0. *Jurnal Pendidikan Vokasi Dan Seni (JPVS)*, 2(1), 11–20. <https://doi.org/10.52060/jpvs.v2i1.1385>
- Wardina, U. V, Jalinus, N., & Asnur, L. (2019). Kurikulum Pendidikan Vokasi Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 82–90. <https://doi.org/10.33830/jp.v20i1.240.2019>
- Wibowo, S. H., Onsardi, O., Toyib, R., Muntahanah, M., Darnita, Y., Witryono, H., & Darmi, Y. (2023). Focus Group Discussion (FGD) dalam rangka Link & Amp Match Sekolah dengan Dudi SMK PK. *Almaun*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.36085/almuan.v2i1.5132>
- Widiaty, I. (2017). Relevansi Kurikulum SMK Berbasis Industri Kreatif Dengan Metode Extrapolation and the Econometric Approach. *Innovation of Vocational Technology Education*, 9(1). <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i1.4882>
- Zou, P. X. W. (2017). *Research Methodology and Research-Practice Nexus*. 2015.