



Available online at: <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JLC>

LEARNING COMMUNITY
Jurnal Pendidikan Luar Sekolah, 7 (2), 2023, 116-122

Manajemen Pelatihan Desain Grafis di Lembaga Pendidikan Dan Pengembangan Profesi Bina Profesional Mandiri (LP3-BPM) Kota Tasikmalaya

Ima Sofia Rahma^{1*}, Wiwin Herwina¹, Ahmad Hamdan¹, Mia Sumiarsih¹

¹Jurusan Pendidikan Masyarakat Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi

*Korespondensi Email: imasofiarahma@gmail.com,

Received: 6 Juli 2023, Revised: 9 Agustus 2023 Accepted: 2 September 2023

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan manajemen pelatihan yang diterapkan pada pelatihan desain grafis di LP3-BPM Kota Tasikmalaya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk memberikan gambaran secara alamiah mengenai gejala dan keadaan yang terjadi. Sumber data yang digunakan adalah data primer dan sekunder yang didapat dari 4 informan serta data administrasi lembaga. Hasil dari penelitian ini yaitu, manajemen pelatihan desain grafis di LP3-BPM Kota Tasikmalaya dilaksanakan dengan tahap Analisis Kebutuhan Pelatihan (AKP), menentukan tujuan pelatihan, pengembangan kurikulum, perencanaan pelatihan, pelaksanaan pelatihan dan evaluasi pelatihan.

Kata Kunci: *Desain Grafis, Manajemen, Pelatihan*

Graphic Design Training Management In Educational And Professional Development Institutions Bina Profesional Mandiri (LP3-BPM) Tasikmalaya City

Abstract

The purpose of this study is to describe training management applied to graphic design training in LP3-BPM Tasikmalaya City. This research uses a descriptive research method with a qualitative approach that aims to provide a natural picture of the symptoms and conditions that occur. The data sources used are primary and secondary data obtained from 4 informants as well as institutional administrative data. The result of this study is that graphic design training management at LP3-BPM Tasikmalaya City is carried out with the Training Needs Analysis (AKP) stage, determining training objectives, curriculum development, training planning, training implementation and training evaluation.

Keywords: *Graphic Design, Management, Training*

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam mewujudkan kesejahteraan dibidang Ekonomi, karena pendidikan akan memberikan sebuah peluang untuk membuka jalan social opportunities atau kesempatan sosial yang nantinya bisa menjadi jawaban dalam permasalahan ekonomi untuk menciptakan kualitas hidup yang lebih layak. Dalam hal ini, pendidikan juga berlaku sebagai pencetak sumber daya manusia yang berkualitas agar dapat bersaing di kancah Nasional ataupun Internasional. Menurut Penimang (2022, hlm.1938) menjelaskan bahwa untuk menghadapi permasalahan yang ada, UNESCO (United Nations Educational Scientific and Cultral Organization) menggagas 4 Pilar Pendidikan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan suatu negara. 4 Pilar tersebut ialah: 1. *Learning to know* (belajar untuk mengetahui); 2. *Learning to do* (belajar untuk melakukan sesuatu); 3. *Learning to be* (belajar untuk menjadi); 4. *Learning to live together* (belajar untuk hidup bermasyarakat). Dalam menjalankan Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan formal dan Pendidikan Non formal merupakan satu kesatuan yang sulit untuk dipisahkan, karena keduanya memiliki visi dan misi yang sama sehingga antara pendidikan Formal dan Pendidikan Nor formal saling melengkapi satu sama lain.

Lembaga Kursus dan Pelatihan merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan non formal yang menyelenggarakan program untuk memenuhi kebutuhan hidup masyarakat seperti pendidikan, keterampilan, kecakapan hidup, pengembangan profesi, melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi maupun untuk usaha sendiri. Salah satu program LKP yang berfungsi untuk membekali peserta didik dengan kompetensi dan keterampilan ialah melalui program pelatihan. Pelatihan menurut Edwin B. Flippo dalam Kamil (2012, hlm.3) adalah tindakan yang meningkatkan pengetahuan dan keterampilan seorang pegawai untuk melakukan suatu pekerjaan tertentu". Secara umum pelatihan merupakan segala bentuk aktivitas yang menunjang seseorang untuk meningkatkan potensi yang ada dalam dirinya sehingga mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memadai.

Menurut Subagyo (2001, hlm.1)

"Manajemen merupakan usaha dalam mencapai tujuan yang dilakukan untuk mengkoordinasikan kegiatan seseorang". Kegiatan dari manajemen itu terdiri dari perencanaan, staffing, koordinasi, pengarahan, dan pengawasan. Adapun manajemen merupakan sebuah bidang keilmuan yang di dalamnya mempelajari dengan seksama bagaimana seseorang dapat mempengaruhi seseorang lainnya dalam melaksanakan suatu kegiatan sehingga dapat terlaksana sesuai dengan perencanaan. Metode dan strategi dibutuhkan dalam sebuah manajemen agar dapat mengatur dengan cermat dan praktis agar dapat mencapai tujuan tertentu.

Di Kota Tasikmalaya, terdapat beberapa lembaga yang menyelenggarakan program pelatihan Desain Grafis. Salah satunya ialah Lembaga Pendidikan dan Pengembangan Profesi Bina Profesional Mandiri (LP3-BPM) yang beralamat di Jln. Benda No.40, kelurahan Cikalang, Kecamatan Tawang, Kota Tasikmalaya. Lembaga ini memiliki izin legal dari Dinas terkait sehingga dapat melaksanakan program pelatihan Desain Grafis. Manajemen pelatihan Desain Grafis yang diselenggarakan di LP3-BPM Kota Tasikmalaya dalam upaya meningkatkan kecakapan hidup warga belajarnya, telah terlaksana dengan baik, namun dalam manajemen pelatihan yang akan datang, tentunya harus lebih baik lagi demi memenuhi kebutuhan warga belajar yang semakin bertambah di LP3-BPM Kota Tasikmalaya.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif, menurut Sugiyono (2017, hlm.197) metode kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting); Objek yang alamiah adalah objek yang berkembang apa adanya, tidak dimanipulasi oleh peneliti dan kehadiran peneliti tidak mempengaruhi dinamika pada obyek tersebut.

METODE

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif, menurut Sugiyono (2017, hlm.197) metode kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting); Objek yang alamiah adalah objek yang berkembang apa adanya, tidak dimanipulasi oleh peneliti dan

kehadiran peneliti tidak mempengaruhi dinamika pada obyek tersebut. Fokus penelitian ini difokuskan pada Manajemen pelatihan Desain Grafis di Lembaga Pendidikan dan Pengembangan Profesi Bina Profesional Mandiri (LP3- BPM) Kota Tasikmalaya.

Subjek penelitian ini menggunakan metode purposive sampling yaitu dengan pertimbangan tertentu, dengan pertimbangan subjek 45 penelitian memiliki pengetahuan mengenai manajemen pelatihan. Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa yang menjadi subjek dari penelitian ini adalah Pimpinan, instruktur atau pengelola dan peserta pelatihan Desain grafis di Lembaga Pendidikan dan Pengembangan Profesi Bina Profesional Mandiri (LP3-BPM) Kota Tasikmalaya.

Teknik pengumpulan data ini disesuaikan dengan kebutuhan peneliti, yaitu dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode observasi dan wawancara terstruktur secara keberlanjutan agar data yang diperoleh memiliki kredibilitas yang tinggi dan keabsahan data. Langkah analisis data penelitian yang dilakukan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2022 sampai dengan bulan September 2022. Tempat pelaksanaan penelitian ini bertempat di Lembaga Pendidikan dan Pengembangan Profesi Bina Profesional Mandiri (LP3-BPM) yang beralamat di Jln. Benda No.40, Kelurahan Cikalang, Kecamatan Tawang, Kota Tasikmalaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lembaga Pendidikan dan Pengembangan Profesi Bina Profesional Mandiri (LP3-BPM) Kota Tasikmalaya adalah Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) yang berkedudukan di Kota Tasikmalaya, berdiri pada tanggal 18 Desember 2012. Lahir dari semangat yang tinggi untuk ikut serta dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan menciptakan sumberdaya manusia yang berkualitas. Sebagai salah satu pusat kegiatan belajar mengajar yang bergerak di bidang jasa pendidikan dan pelatihan, LP3-BPM

tertantang untuk ikut serta menyiapkan sumber daya manusia yang memiliki daya saing dalam hal kemampuan dan kompetensi untuk siap bekerja ataupun berwirausaha.

Pelatihan desain grafis merupakan salah satu dari berbagai program yang ada di LP3-BPM Kota Tasikmalaya. Pelaksanaan pelatihan desain grafis yang bersamaan dengan adanya pandemi covid 19 membuat Lembaga harus menyesuaikan diri dengan keadaan tersebut. Salah satunya dengan pelaksanaan pembelajaran secara daring dan pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan protokol Kesehatan yang ketat untuk mencegah terjadinya penyebaran virus corona. Berdasarkan hasil wawancara dengan responden serta hasil observasi yang dilakukan, dalam pelaksanaan pelatihan terdapat kegiatan manajemen pelatihan yang diterapkan untuk mendukung proses belajar yang berlangsung. Adapun dalam pelaksanaannya melalui proses kegiatan analisis kebutuhan pelatihan (AKP), penetapan tujuan pelatihan, pengembangan kurikulum, persiapan pelatihan, pelaksanaan pelatihan dan evaluasi terhadap pelaksanaan pelatihan.

A. Analisis Kebutuhan Pelatihan (AKP)

Berdasarkan hasil wawancara dengan Pimpinan Lembaga, Pengelola pelatihan, Instruktur Pelatihan dan peserta pelatihan desain grafis di LP3-BPM Kota Tasikmalaya, tahap analisis kebutuhan pelatihan (AKP) dilakukan dengan 1) mengidentifikasi tujuan organisasi, 2) menunjuk koordinator pelatihan dalam melaksanakan pengelolaan, 3) mengumpulkan informasi tentang keterampilan dan kemampuan peserta pelatihan mengenai apa yang harus dilakukan, apa yang sedang dilakukan serta bagaimana harus melakukannya dengan baik, 4) menganalisis informasi tentang keterampilan dan kemampuan peserta pelatihan yang harus dicapai dimasa depan, 5) mengidentifikasi kesenjangan antara situasi saat ini dan apa yang harus dilakukan.

1. Mengidentifikasi Tujuan Organisasi

Tujuan dilaksanakannya pelatihan desain grafis ini adalah agar peserta didik memiliki kompetensi di bidang desain grafis, mampu menyusun dan merancang tata letak desktop publishing, memiliki karakter serta kepribadian yang baik sehingga peserta pelatihan dapat diserap di Dunia Usaha

Dunia Industri terutama dalam bidang desain grafis, mempunyai kompetensi dan keterampilan dibidang desain grafis dan diharapkan peserta pelatihan dapat berwirausaha secara mandiri setelah mengikuti kegiatan pelatihan desain grafis ini.

2. Menunjuk Koordinator Pelatihan untuk Melakukan Pengelolaan Pelatihan

Penunjukkan koordinator pengelola pelatihan memiliki tujuan agar adat mengatur dan memonitoring jalannya pelaksanaan pelatihan desain grafis di LP3-BPM Kota Tasikmalaya dari awal kegiatan hingga selesai. Pengelola yang ditunjuk untuk menjadi koordinator pengelola pelatihan adalah saudara RF yang nantinya bertugas untuk melaporkan seluruh rangkaian kegiatan kepada pimpinan lembaga serta mengawasi agar pelatihan berjalan sesuai dengan perencanaan yang sudah ditetapkan sebelumnya.

Tingkatan manajemen dalam manajemen pelatihan desain grafis di LP3-BPM Kota Tasikmalaya adalah: 1) pada manajemen puncak (*Top Manager*) yang menjalankan ilmu manajemen adalah Pimpinan LP3-BPM Kota Tasikmalaya, 2) pada manajemen Menengah (*Midle Manager*) yang mengawasi kegiatankegiatan manajer lainnya berkaitan dengan operasional adalah pengelola pelatihan desain grafis, dan 3) manajemen lini pertama (*First Line Manager*) yang memiliki kompetensi dan keterampilan teknis adalah Instruktur pelatihan desain grafis.

3. Informasi Tentang Keterampilan dan Kemampuan Peserta Pelatihan

Informasi tentang keterampilan dan kemampuan peserta pelatihan diperoleh melalui kegiatan perekrutan peserta pelatihan. Pada saat peserta melakukan pendaftaran, peserta diberikan pertanyaan mengenai keterampilan dan kemampuan dalam bidang desain grafis. hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah peserta pelatihan mempunyai keterampilan dan kemampuan di bidang desain grafis sebelumnya atau tidak.

4. Menganalisis Informasi Tentang Keterampilan dan Kemampuan Peserta Pelatihan yang harus dicapai

Analisis informasi mengenai keterampilan dan kemampuan peserta pelatihan yang harus dicapai berdasar kepada pembelajaran yang akan diberikan kepada

peserta pelatihan. pembelajaran yang diberikan pada pelatihan desain grafis di LP3-BPM Kota Tasikmalaya adalah mengenai bidang Operator pengolah gambar dan tata letak desktop publishing jenjang III KKNI. Keterampilan dan kemampuan peserta pelatihan yang ingin dicapai mengenai aplikasi pembelajaran desain grafis yaitu *Corel Draw* dan *Photoshop* dengan materi yang diberikan berupa teori komposisi elemen desain, prinsip-prinsip desain, dasar-dasar tipografi, aplikasi koputer grafis pengolah citra atau gambar, membaca brief, aplikasi computer grafis pra cetak, dan aplikasi computer grafis berbasis vector. Pada pelatihan desain grafis ini peserta pelatihan juga diberikan pembekalan materi mengenai peraturan ketenaga kerjaan, Pendidikan karakter dan teori-teori pendukung keterampilan desain grafis. (Dianingtyas, dkk., 2021), (Ramadhani, S., & Safitri, A., 2023), (Dina, dkk., 2022).

5. Identifikasi Kesenjangan antara situasi saat ini dan yang diperlukan

Pelatihan desain grafis di LP3-BPM Kota Tasikmalaya bersamaan dengan adanya pandemic covid 19 yang sedang melanda Indonesia termasuk Kota Tasikmalaya, agar pembelajaran bisa tetap dilakukan maka pengelola pelatihan menerapkan pembelajarn menjadi pembelajaran secara luring dan secara daring. Pembelajaran luring dilakukan dengan menerapkan protocol Kesehatan yang ketat sehingga peserta tetap bisa melaksanakan pembelajaran secara aman. Sedangkan dalam pembelajaran secara daring, peserta menggunakan via zoom sebagai media pembelajaran yang digunakan. Namun kendala pada pelaksanaan pembelajaran secara daring adalah jaringan kokenksi internet yang tidak stabil sehingga menghambat proses pembelajaran pelatihan desain grafis di LP3-BPM Kota Tasikmalaya.

B. Menetapkan Tujuan Pelatihan

Tujuan dari dilaksanakannya pelatihan desain grafis di LP3-BPM Kota Tasikmalaya adalah agar peserta didik memiliki kompetesi di bidang desain grafis, mampu menyusun dan merancang tata letak desktop publishing, memiliki karakter serta kepribadian yang baik sehingga peserta pelatihan dapat diserap di Dunia Usaha Dunia Industri terutama dalam bidang desain grafis, mempunyai kompetensi dan keterampilan dibidang desain grafis dan

diharapkan peserta pelatihan dapat berwirausaha secara mandiri setelah mengikuti kegiatan pelatihan desain grafis ini.

C. Pengembangan Kurikulum

Kurikulum yang digunakan oleh LP3-BPM Kota Tasikmalaya menggunakan kurikulum yang sudah dikembangkan bersama dengan perusahaan atau IDUKA yang bermitra dengan lembaga. Kurikulum yang digunakan merupakan kurikulum berbasis Kerangka Kualifikasi Indonesia (KKNI) dan mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan (SKL).

D. Persiapan Pelatihan

Dalam mempersiapkan kegiatan pelatihan desain grafis di LP3-BPM Kota Tasikmalaya, semua komponen yang terlibat mendapatkan tugas dan tanggung jawab masing-masing. Pimpinan LP3-BPM memiliki tugas: 1) mengidentifikasi kebutuhan peserta pelatihan, 2) menentukan hasil akhir dari pelatihan, 3) menentukan kurikulum yang akan digunakan, 4) melakukan Kerjasama dengan DUDI atau IDUKA, 5) menentukan tempat uji kompetensi, 6) pengalokasian dana pelatihan, 7) menentukan perekrutan peserta pelatihan. Pengelola pelatihan mendapat tugas: 1) mengidentifikasi kebutuhan peserta pelatihan, 2) perekrutan peserta pelatihan, 3) mengatur jadwal pelatihan, 4) merencanakan RPP, silabus dan kurikulum, 5) aspek perencanaan pelaksanaan, 6) menentukan hasil belajar. Sedangkan instruktur pelatihan mendapat tugas: 1) merancang kurikulum, 2) merancang metode pembelajaran, 3) merancang model pembelajaran, 4) menentukan strategi pembelajaran, 5) menentukan media pembelajaran, 6) merancang materi pelatihan, 7) merancang RPP dan silabus, dan 8) pengendalian dikelas.

E. Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan desain grafis di LP3-BPM Kota Tasikmalaya dilaksanakan selama 38 hari, 150 jam total pembelajaran dan 4 jam pembelajaran perharinya. Kegiatan pembelajaran ini dilakukan dengan metode daring dan luring. Peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan desain grafis ini berjumlah 25 orang. Pembelajaran desain grafis ini dibagi menjadi materi teori berjumlah 44 jam pembelajaran dan materi praktek berjumlah 160 jam pembelajaran partisipasi peserta

pelatihan yang masih kurang hal ini dilihat dari kehadiran peserta pelatihan yang tidak konsisten. Instruktur yang kurang sehingga pemberian tugas dan tanggung jawab menjadi tumpang tindih karena kekurangan jumlah instruktur

F. Evaluasi Pelatihan

Evaluasi pelatihan merupakan rangkaian akhir dalam manajemen pelatihan. Kegiatan evaluasi peserta pada pelatihan desain grafis ini terdiri dari dua kegiatan, yaitu uji kompetensi dan magang

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu, manajemen pelatihan desain grafis di LP3-BPM Kota Tasikmalaya dilaksanakan dengan tahap Analisis Kebutuhan Pelatihan (AKP), menentukan tujuan pelatihan, pengembangan kurikulum, perencanaan pelatihan, pelaksanaan pelatihan dan evaluasi pelatihan

DAFTAR PUSTAKA

- Bafadal, Ibrahim. (2004). *Manajemen Perlengkapan Sekolah Teori Dan Aplikasinya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dianingtyas, I., Masyhud, S., & Ariefianto, L. (2021). Evaluasi Program Pelatihan Desain Grafis dalam Pencapaian Keberhasilan Peserta Pelatihan di Balai Latihan Kerja Banyuwangi. *Learning Community: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2), 62-67. doi:10.19184/jlc.v5i2.30818
- Dina, A. M., Hendrawijaya, A. T., & Hilmi, M. I. (2022). Hubungan Kompetensi Instruktur Dengan Hasil Belajar Peserta Pelatihan Di LPP PRATIWI SKY Sidoarjo. *Learning Community: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 1-8.
- Effendi, Usman. (2011). *Asas Manajemen*. 1st ed. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Eko, Widodo Suparno. (2015). *Manajemen Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Herwina, Wiwin. (2020). "Pelatihan Wirawisata Bagi Lulusan Paket B Kelas Berjalan di Kelurahan Setiawargi Kecamatan Taman Kota Tasikmalaya." *Jurnal Cendekiawan*

Ilmiah PLS 5.

- Herwina, Wiwin. (2021) n.d. *Analisis Model-Model Pelatihan. CV. Bayfa Cendikia Indonesia.*
- Kamil, Mustofa. (2012). *Model Pendidikan Dan Pelatihan (Konsep dan Aplikasi).* Bandung: CV. Alfabeta.
- Luther Gulick, (1965). *Educational Administration*, Edition, New York, McGraw Hill.co
- Marwansyah. (2012). *Manajemen Sumber Daya Manusia.* Bandung: Alfabeta.
- Penimang, Tulu. (2022). "Peran Filsafat Dalam Integrasi Empat Pilar UNESCO Bagi Guru SMPN 3 Satu Atap Syiah Utama" 1 (7): 1937-45.
- Ramadhani, S., & Safitri, A. (2023). Penerapan Model Empat Langkah Pada Program Pelatihan Desain Canva Di MT Alfikri. *Learning Community: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 7(1), 86-91. doi:10.19184/jlc.v7i1.36336
- Simamora, Henry. (1997). *Manajemen Sumber Daya Manusia.* Yogyakarta: STIE. YPKN.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Sukarna. (2011). *Dasar Dasar Manajemen.* Bandung: CV. Mandar Maju.
- Suwatno dan Donni Juni Priansa. (2011). *Manajemen SDM dalam Organisasi Publik dan Bisnis.* Bandung: Alfabeta.