

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi digital yang berlangsung pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan dan industri kreatif. Perkembangan tersebut mendorong kebutuhan akan sumber daya manusia yang tidak hanya memiliki keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan berpikir kreatif dalam menghasilkan berbagai produk inovatif. Dalam konteks industri kreatif, desain grafis menjadi salah satu bidang yang memiliki peran penting dalam menghasilkan berbagai bentuk komunikasi visual, seperti media promosi, konten media sosial, hingga kebutuhan visual dalam kegiatan branding. Tingginya kebutuhan terhadap produk desain tersebut menuntut individu untuk memiliki kemampuan kreatif dalam mengolah ide, konsep, serta elemen visual secara efektif.

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan penting yang perlu dimiliki oleh setiap individu dalam menghadapi perkembangan dunia kerja yang semakin kompetitif. Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru, tetapi juga kemampuan dalam mengembangkan gagasan, memecahkan permasalahan, serta mengombinasikan berbagai unsur menjadi suatu karya yang bernilai guna. Sejalan dengan pandangan Munandar (dalam Safri, 2015, hlm. 161) menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan individu untuk menghasilkan gagasan atau produk baru yang memiliki nilai dan manfaat. Oleh karena itu, kreativitas tidak muncul secara spontan, melainkan perlu dikembangkan melalui proses pembelajaran dan pengalaman yang mendukung.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kreativitas adalah melalui kegiatan pelatihan. Pelatihan merupakan proses pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan, pengetahuan, serta sikap individu agar mampu melakukan suatu pekerjaan atau aktivitas secara lebih efektif. Dalam bidang desain grafis, pelatihan menunjukkan kontribusi terhadap berkembangnya kreativitas peserta dengan cara memberikan ruang bagi peserta untuk

mengeksplorasi ide, mengembangkan konsep visual, serta mengekspresikan gagasan kreatif melalui karya desain.

Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP). Keberadaan LKP sebagai bagian dari pendidikan nonformal memiliki peran strategis dalam membentuk sikap profesional, serta mempersiapkan peserta memasuki dunia kerja. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 26 yang menegaskan bahwa pendidikan nonformal berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat serta pengembangan potensi peserta didik melalui pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan yang membentuk kepribadian profesional. Oleh karena itu, pelatihan desain grafis di LKP dapat berkontribusi dalam pengembangan kreativitas peserta sesuai dengan kebutuhan industri.

LKP Dadaha Informatik menjadi sarana pengembangan keterampilan bagi masyarakat melalui Program Pendidikan Kecakapan Kerja (PKK) dengan program pelatihan desain grafis. Pelaksanaan Program Pendidikan Kecakapan Kerja (PKK) ini mengacu pada Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Vokasi, Pendidikan Khusus, dan Pendidikan layanan khusus Kementerian Pendidikan Dasar dan menengah No. 04 Tahun 2025. Dengan jumlah peserta 36 orang, program ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas peserta sekaligus mempersiapkan peserta memasuki dunia kerja sesuai minat dan kebutuhan pasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Menurut (Herwina 2022, hlm. 25) bahwa Sumber daya manusia yang unggul mampu menyesuaikan dan mengembangkan kemampuannya sesuai dengan perkembangan teknologi guna memenuhi kebutuhan dan peningkatan kualitas diri. Dengan demikian, pelatihan desain grafis melalui program ini berperan sebagai sarana penguatan keterampilan dan pengembangan kreativitas agar peserta mampu beradaptasi dengan perubahan zaman.

Berdasarkan hasil pengamatan awal pada kegiatan pelatihan desain grafis di LKP Dadaha Informatik Kota Tasikmalaya, ditemukan bahwa sebagian peserta masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide desain secara mandiri. Peserta cenderung menggunakan template atau meniru contoh desain yang diberikan oleh instruktur, sehingga kreativitas dalam menghasilkan karya visual

belum berkembang secara optimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun pelatihan telah memberikan keterampilan teknis penggunaan perangkat lunak desain, pengembangan kreativitas peserta masih memerlukan proses pembelajaran yang mendorong eksplorasi ide dan keberanian untuk bereksperimen dalam membuat desain. Maka dari itu, melalui proses pelatihan dengan memberikan kesempatan praktik langsung, bimbingan instruktur, serta dukungan lingkungan belajar yang kondusif, peserta diharapkan mampu mengembangkan kreativitas dalam menghasilkan karya desain yang lebih orisinal.

Di sisi lain, terdapat indikator positif yang menunjukkan potensi pengembangan yang baik. Antusiasme dan motivasi belajar peserta tergolong tinggi, yang mencerminkan minat terhadap bidang desain grafis. Materi tambahan mengenai etika pelayanan konsumen dalam dunia usaha serta kewajiban magang industri memberikan pengalaman kontekstual yang mendukung pembentukan sikap profesional. Beberapa peserta juga telah mampu mengaplikasikan hasil pelatihan secara mandiri melalui pembuatan logo, konten media sosial, dan desain banner yang memiliki nilai guna. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan memiliki relevansi dengan kebutuhan praktik di lapangan meskipun masih memerlukan penyempurnaan dalam aspek pengembangan kreativitas.

Meskipun berbagai penelitian terdahulu telah membahas mengenai pelatihan desain grafis yang berfokus pada peningkatan keterampilan teknis dan hasil belajar peserta, kajian yang secara khusus menelaah bagaimana proses pelatihan desain grafis mampu mengembangkan kreativitas peserta pada lembaga pendidikan nonformal masih terbatas. Oleh karena itu kebaruan dalam penelitian ini penting untuk dikaji secara mendalam mengenai proses pelatihan desain grafis serta faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan kreativitas peserta dalam pelatihan desain grafis pada program pendidikan kecakapan kerja di LKP Dadaha Informatik Kota Tasikmalaya.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini penting untuk dilakukan guna memahami secara mendalam mengenai proses pelatihan desain grafis dalam mengembangkan kreativitas peserta. Hasil penelitian ini diharapkan dapat

memberikan gambaran nyata mengenai program pelatihan desain grafis serta menjadi bahan evaluasi dan rekomendasi bagi penyelenggara pelatihan dalam merancang program yang tidak hanya berorientasi pada keterampilan teknis, tetapi juga pada pengembangan kreativitas peserta secara berkelanjutan. Oleh karena itu peneliti memberikan judul penelitiannya yaitu *“Pelatihan Desain Grafis Dalam Mengembangkan Kreativitas Peserta” (Studi Pada Program Pendidikan Kecakapan Kerja Di LKP Dadaha Informatik Kota Tasikmalaya)*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan konteks masalah yang telah dipaparkan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pelatihan desain grafis dalam mengembangkan kreativitas peserta pada Program Pendidikan Kecakapan Kerja di LKP Dadaha Informatik Kota Tasikmalaya?

## **1.3 Definisi Operasional**

### **1.3.1 Pelatihan Desain Grafis**

Pelatihan desain grafis dalam penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran pada program pendidikan kecakapan kerja (PKK) di LKP Dadaha Informatik yang dilaksanakan secara sistematis melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dengan metode praktik langsung menggunakan perangkat lunak desain grafis. Pelatihan ini diamati melalui proses penyampaian materi prinsip desain, pendampingan instruktur, pemberian tugas praktik, serta hasil karya visual peserta berupa konten promosi, logo, banner, dan media desain lainnya. Fokus pengamatan terletak pada bagaimana proses pembelajaran tersebut berlangsung dan bagaimana peserta terlibat dalam kegiatan praktik hingga menghasilkan produk desain.

### **1.3.2 Kreativitas**

Kreativitas dalam penelitian ini adalah kemampuan peserta pelatihan desain grafis di LKP Dadaha Informatik dalam mengembangkan ide serta menghasilkan karya desain yang orisinal selama proses pelatihan berlangsung. Kreativitas diamati melalui keterlibatan peserta dalam praktik, seperti cara peserta mengeksplorasi ide desain, serta hasil karya visual yang dihasilkan. Melalui pengamatan berdasarkan empat aspek, yaitu: aspek pribadi (minat dan motivasi), aspek pendorong

(dukungan lingkungan dan instruktur), aspek proses (tahapan pengembangan ide), dan aspek produk (hasil karya desain yang dihasilkan peserta).

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pelatihan desain grafis dalam mengembangkan kreativitas peserta pada program pendidikan kecakapan kerja di LKP Dadaha Informatik Kota Tasikmalaya.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini ditinjau dari segi teoritis dan praktis, yaitu:

##### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya teori dan konsep dalam bidang Pendidikan Non-formal, khususnya mengenai pelatihan. Temuan penelitian ini memberikan kontribusi teoritis terhadap pemahaman bagaimana pelatihan desain grafis dapat menjadi sarana pembelajaran yang mampu mengembangkan kreativitas dalam Lembaga kursus dan pelatihan.

##### **1.5.2 Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Lembaga Kursus dan Pelatihan**

Memberikan masukan untuk memperbaiki metode pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran pengembangan kreatif pada peserta.

###### **b. Bagi Peserta**

Memberikan pemahaman bahwa kreativitas tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran yang aktif.

###### **c. Bagi Peneliti**

Penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam memahami proses pelatihan desain grafis dalam menumbuhkan kreativitas pada peserta.