

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pelatihan Desain grafis

2.1.1.1 Definisi Pelatihan

Pelatihan merupakan kegiatan yang sering dijumpai di berbagai lingkungan, baik organisasi, lembaga, perusahaan, maupun institusi pendidikan. Keberadaannya menunjukkan adanya upaya terencana dalam mengembangkan sumber daya manusia melalui peningkatan pengetahuan dan keterampilan. Dalam konteks ini, Pribadi (2016, hlm. 30) menegaskan bahwa institusi atau organisasi berfungsi sebagai wadah pengembangan kompetensi individu melalui program pelatihan yang dirancang secara sistematis. Upaya tersebut diarahkan untuk meningkatkan kualitas kinerja sekaligus memperkuat daya saing. Sejalan dengan pandangan tersebut, Widodo (2015, hlm. 82) menjelaskan bahwa pelatihan merupakan rangkaian aktivitas yang dilakukan secara terstruktur untuk meningkatkan keahlian dan pengetahuan sehingga individu mampu bekerja secara profesional di bidangnya. Sementara itu, Herwina (2021, hlm. 4) memandang pelatihan sebagai proses pembelajaran jangka pendek yang dirancang secara terarah agar peserta dapat menguasai kompetensi tertentu sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, pelatihan dapat dipahami sebagai proses pembelajaran terstruktur yang berorientasi pada peningkatan kompetensi, profesionalitas individu dalam bidang tertentu.

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelatihan merupakan proses yang dirancang secara sistematis dan terencana untuk mengembangkan kompetensi individu melalui peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap, sehingga mampu mengoptimalkan kualitas kinerja dan mendorong perubahan perilaku ke arah yang lebih baik dari sebelumnya.

2.1.1.2 Manfaat Pelatihan

Menurut Rivai (2006, hlm. 219) Pelatihan dapat memberikan manfaat yaitu untuk memperbaiki kinerja, mengembangkan potensi, serta menyesuaikan keterampilan dengan perkembangan teknologi dan tuntutan pekerjaan.

2.1.1.3 Jenis Jenis Pelatihan

Menurut Simamora (2006, hlm. 278) menyatakan bahwa jenis-jenis pelatihan antara lain yaitu pelatihan keahlian, pelatihan ulang, pelatihan lintas fungsional, pelatihan tim dan pelatihan kreativitas. Berikut definisi jenis – jenis pelatihan:

a. Pelatihan Keahlian

Pelatihan keahlian (*skill training*) pelatihan ini dirancang secara spesifik untuk meningkatkan keahlian dan keterampilan kerja para karyawan, pekerja, atau pegawai.

b. Pelatihan Ulang

Pelatihan ulang (*retraining*) adalah merupakan proses pembelajaran yang dirancang secara sistematis untuk meningkatkan kompetensi pekerja.

c. Pelatihan Lintas Fungsional

Pelatihan lintas fungsional (*cross functional training*) yaitu pelatihan yang memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada karyawan agar mereka mampu menjalankan tugas di bidang lain maupun di luar tanggung jawab utamanya.

d. Pelatihan Tim

Pelatihan tim merupakan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dalam bentuk kerja kelompok, dengan tujuan membangun kolaborasi dan saling interaktif antaranggota.

e. Pelatihan Kreativitas

Pelatihan kreativitas (*creativitas training*) berlandaskan pada pandangan bahwa kreativitas merupakan keterampilan yang dapat dikembangkan melalui proses belajar. Tujuannya yaitu memberikan ruang dalam mengekspresikan ide-ide secara bebas dan efisiensi biaya dalam penerapannya.

Dalam jenis-jenis pelatihan tersebut, pelatihan kreativitas yang paling relevan bagi desain grafis, sebab pelatihan ini menjadi sarana pengembangan kreativitas dengan proses eksplorasi pada peserta dalam mengekspresikan ide-ide baru yang lebih menarik.

2.1.1.4 Proses Kegiatan Pelatihan

Proses pelatihan menggunakan landasan teori utama yaitu teori Dessler yang menjelaskan tahapan pelaksanaan pelatihan dari mulai tahapan awal hingga evaluasi yang berhubungan dengan pelaksanaan pelatihan desain grafis. Menurut Dessler (dalam Fakhira & Darusman 2022, hlm. 140) terdapat beberapa langkah-langkah dalam proses program pelatihan diantaranya:

a. Analisis Kebutuhan

Langkah awal dalam penyelenggara pelatihan yaitu melakukan identifikasi kebutuhan. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang relevan mengenai kondisi dan permasalahan sehingga program sesuai dengan kebutuhan peserta. Sejalan dengan pandangan Kamil (2010) (dalam Semarang, 2022) bahwa proses perencanaan pelatihan harus diawali dengan analisis kebutuhan, karena tahap inilah yang menjadi dasar utama dalam merancang keseluruhan program pelatihan agar sesuai dengan tujuan dan kebutuhan peserta.

b. Merancang Program Pelatihan

Tahap perancangan meliputi tiga aktivitas utama, salah satunya yaitu pengembangan program (*development*) yang berfokus pada penyusunan lingkungan belajar dan metode pelatihan yang relevan dengan tujuan yang ingin dicapai. Menurut Santoso (dalam Fakhira & Darusman 2022, hlm. 141) bahwa kegiatan pada masa pra-pelatihan dilakukan penyusunan kurikulum dan materi sebagai pedoman penyelenggaraan program pelatihan yang dirancang dalam bentuk rencana proses pelatihan dengan penekanan pada pemilihan metode yang tepat, sehingga setelah pelatihan peserta mampu menguasai unit kompetensi yang telah ditetapkan.

Adapun beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam proses perencanaan pelatihan. Menurut Afroji (dalam Ismantarti et al., 2022, hlm. 194) terdapat enam tahapan utama dalam proses perencanaan pelatihan, antara lain:

- 1) Menentukan sasaran dan melakukan seleksi peserta.
- 2) Penyusunan panduan pelatihan serta bahan ajar.
- 3) Perumusan tugas dan tanggung jawab bagi penyelenggara program pelatihan

- 4) Penetapan Widyaiswara dengan mempertimbangkan kompetensi, dan mekanisme seleksi yang berlaku.
- 5) Sarana dan prasarana dalam mendukung kegiatan.
- 6) Rapat koordinasi untuk menetapkan jadwal, pembagian tugas, dan persiapan akomodasi selama pelatihan.

c. Melaksanakan Program Pelatihan

Pada tahap ini, implementasi pelatihan dilaksanakan melalui kegiatan yang dirancang secara sistematis. Menurut Westra (dalam Pelatihan et al., 2023) bahwa pelaksanaan merupakan proses kegiatan yang dilakukan untuk mewujudkan rencana yang telah disusun sebelumnya, serta mempersiapkan seluruh kebutuhan dan perlengkapan yang diperlukan.

Menurut Kamil (dalam Semarang, 2022) Pelaksanaan pelatihan terdiri atas beberapa komponen utama, antara lain:

- 1) Materi pelatihan.
- 2) Pendekatan metode dan teknik yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Dukungan pendanaan program yang memadai.
- 4) Proses penilaian atau evaluasi.
- 5) Serta hasil yang dicapai dari keberhasilan peserta dalam menguasai kompetensi yang telah ditetapkan.

Adapun menurut sudjana (2006) (dalam M. Pelatihan et al., 2023) Bahwa proses pembelajaran dalam pelatihan dilaksanakan melalui penerapan berbagai strategi yang meliputi penggunaan pendekatan, metode, teknik, serta media pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan peserta.

- 1) Pembinaan keakraban.
- 2) Identifikasi kebutuhan.
- 3) Penerapan kontrak pembelajaran.
- 4) Proses pembelajaran.
- 5) Tes akhir peserta pelatihan.

d. Evaluasi Program Pelatihan

Pada tahap akhir pelaksanaan kegiatan program diadakan evaluasi untuk menilai dan memperbaiki jalannya program. Menurut Sudjana (2007, hlm. 198), proses pembelajaran dalam pelatihan dilaksanakan melalui beberapa langkah, mulai dari membangun keakraban dengan peserta, mengidentifikasi kebutuhan dan potensi, menyusun kontrak belajar, melaksanakan tes awal, hingga menyajikan materi dengan metode yang sesuai, serta melakukan evaluasi akhir.

2.1.1.5 Definisi Desain Grafis

Desain grafis adalah seni yang dihasilkan dalam pengembangan kreativitas oleh individu dengan menggunakan elemen visual seperti gambar, tipografi, warna, serta tata letak dalam menyampaikan informasi dan komunikasi kepada audiens. Sejalan menurut para ahli bahwa pengertian desain grafis Menurut Paul rand (dalam Alamsyah 2024) desain grafis adalah hasil kreativitas individu yang berbentuk seni dalam tulisan maupun gambar yang bertujuan untuk memberikan komunikasi visual kepada audiens agar dapat memecahkan permasalahan. Adapun pendapat dari Suyanto (dalam Migotuwio 2020, hlm. 4) desain grafis merupakan penerapan seni dan komunikasi visual yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan bisnis seperti periklanan, promosi, dan lain-lain. Sejalan dengan pandangan Suryani (dalam Syaiful et al., 2025, hlm. 54) menegaskan bahwa desain grafis berperan penting dalam meningkatkan daya tarik dan efektivitas penyampaian pesan visual melalui pengaturan elemen visual yang tepat dan komunikatif.

Maka dapat disimpulkan dari beberapa pendapat ahli tersebut bahwa desain grafis adalah seni visual berupa teks, gambar, serta warna di dalamnya yang menggambarkan informasi untuk dapat menyampaikan dan mudah dipahami oleh audiens.

2.1.1.6 Prinsip Desain Grafis

Adapun prinsip-prinsip desain grafis menurut Widya & Darmawan (2019, hlm. 41) desain grafis memiliki sejumlah prinsip dasar yang menjadi pedoman utama dalam proses perancangan visual agar pesan yang disampaikan dapat tersampaikan dengan efektif, antara lain:

- a. Komposisi merupakan pengaturan unsur-unsur visual seperti garis, bentuk, warna, dan ruang untuk menciptakan keselarasan visual. Komposisi yang baik akan membuat desain tampak teratur, mudah dipahami, dan menarik secara estetika.
- b. Keseimbangan berfungsi menjaga stabilitas visual karya desain. Keseimbangan ini bisa diwujudkan dengan dua cara, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris memberikan kesan formal dan teratur karena setiap elemen visual ditempatkan secara seimbang di kedua sisi bidang desain, sementara keseimbangan asimetris menampilkan kesan lebih dinamis dengan menyeimbangkan unsur yang berbeda berdasarkan bobot visualnya.
- c. Proporsi adalah perbandingan ukuran antar elemen dalam suatu komposisi. Proporsi membantu desainer menentukan hubungan antara elemen utama dan pendukung agar tampilan keseluruhan terlihat proporsional dan nyaman untuk dilihat.
- d. Irama merupakan pengulangan unsur-unsur visual seperti warna, bentuk, atau garis secara teratur untuk menciptakan kesan gerak dan kontinuitas dalam desain.
- e. Kesatuan atau *unity* merupakan prinsip yang menyatukan seluruh elemen desain menjadi satu kesatuan yang harmonis. Kesatuan dapat dicapai melalui konsistensi dalam penggunaan warna, tipografi, dan gaya visual.

2.1.2 Kreativitas

2.1.2.1 Definisi Kreativitas

Kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk menciptakan hal-hal baru dan unik, yang diwujudkan baik dalam bentuk ide konseptual maupun karya aplikatif, dan secara fundamental berbeda dari kondisi atau produk yang telah ada sebelumnya. Sejalan dengan pendapat menurut Supriyadi (dalam Susanti et al., 2021, hlm. 352) menjelaskan bahwa Kreativitas tidak hanya mencakup kemampuan menciptakan hal-hal yang belum pernah ada sebelumnya, tetapi juga kemampuan mengombinasikan, memodifikasi, atau mengembangkan ide yang telah ada menjadi sesuatu yang lebih bermakna dan bermanfaat. Sejalan dengan penjelasan tersebut menurut Munandar (dalam Safri, 2015, hlm. 161) mengatakan kreativitas adalah

kemampuan umum untuk menciptakan hal-hal baru. Melalui gagasan yang bisa digunakan untuk menyelesaikan masalah antara elemen-elemen yang sudah ada, untuk berinovasi baik dalam ide maupun dalam cara memandang hal yang sudah dikenal. Sementara itu Imam Musbikin (dalam Safri 2015, hlm. 161) menegaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan berpikir orisinal yang merujuk pada daya cipta untuk menghasilkan ide-ide dan menemukan korelasi baru atau tak terduga hal ini bertujuan untuk membentuk konsep baru, menghasilkan solusi baru bagi persoalan yang ada. Selain itu Kamus Besar Indonesia (KBBI) mendefinisikan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam mengembangkan pemikirannya dengan menghasilkan sesuatu baru yang bermakna.

Berdasarkan berbagai pandangan para ahli, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir seseorang untuk menemukan serta mengembangkan ide baru dalam memecahkan masalah dengan cara yang inovatif, mengolah pengalaman menjadi sumber inspirasi yang memberikan kontribusi positif bagi perkembangan diri

2.1.2.2 Ciri Ciri Pemikiran Kreatif

Pemikir kreatif mempunyai ciri khas yang dapat membedakannya menurut Rusdiana (dalam Hidayat, 2014) Ciri-ciri tersebut meliputi: kepekaan terhadap masalah yang dihadapi, kemampuan menghasilkan berbagai ide besar secara orisinal, serta fleksibilitas dalam berpikir.

Adapun menurut Guilford (dalam Fatmawiyanti 2018, hlm. 5) mengemukakan bahwa hasil berpikir kreatif harus memiliki tiga unsur utama. Pertama, *fluency* atau kelancaran, yaitu menggambarkan kemampuan individu untuk menghasilkan banyak ide dalam waktu tertentu dengan situasi yang dihadapi. Kedua, *flexibility* atau keluwesan berpikir, yaitu kemampuan untuk melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang dan mengelompokkan ide-ide ke dalam beragam kategori, sehingga mampu menemukan alternatif solusi yang beragam. Ketiga, *originality* atau keaslian, yang mencerminkan kemampuan seseorang dalam melahirkan gagasan yang unik, berbeda, dan tidak umum dibandingkan dengan ide orang lain. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pemikir kreatif juga ditandai oleh kemauan untuk mengikuti perasaan, motivasi yang tinggi dalam mencapai tujuan, keberanian

untuk menghadapi kegagalan tanpa rasa takut, serta kemampuan berkonsentrasi secara mendalam terhadap suatu permasalahan

2.1.2.3 Pengembangan Kreativitas Melalui 4P (Pribadi, Pendorong, Proses, Produk)

Pengembangan kreativitas melalui pelatihan desain grafis dapat dianalisis dengan pendekatan 4P (*Person, Process, Press, Product*) *Person* menekankan karakter, *process* mencerminkan tahapan berpikir kreatif, *Press* menggambarkan lingkungan belajar yang mendukung, dan *Product* terlihat dari hasil karya desain yang inovatif. Pendekatan ini membantu memahami bagaimana pelatihan desain grafis mampu mengoptimalkan potensi kreatif peserta didik. Menurut Munandar (dalam Fatmawiyanti 2018, hlm. 3) terdapat strategi 4P (*person, press, process dan product*) yang dapat mengembangkan kreativitas individu, Sebagai berikut:

a. Person (Pribadi)

Dalam aspek person menurut Kelas & Sdn (2024) Seseorang yang dimaksud adalah individu dengan kepribadian kreatif, Ekspresi kreativitas tersebut tercermin melalui orisinalitas dari produk atau karya yang dihasilkannya. Adapun pandangan menurut Carl Rogers (dalam Rahayu, 2022, hlm. 2409) terdapat tiga kondisi internal yang menjadi dasar kepribadian kreatif, yaitu keterbukaan terhadap pengalaman, rasa ingin tahu dan sifat terbuka, adanya minat dan motivasi. Individu seperti ini dapat menciptakan karya-karya kreatif, aspek tersebut dapat berperan sebagai dorongan dalam diri yang memotivasi seseorang dalam berkreasi.

b. Press (Dorongan)

Menurut (Rahayu, 2022b). Agar kreativitas seseorang dapat berkembang dan terwujud, dibutuhkan adanya dorongan baik dari dalam diri individu (motivasi intrinsik) maupun dari luar atau lingkungannya (motivasi ekstrinsik).

1) Motivasi Intrinsik terhadap Kreativitas

Setiap individu pada dasarnya memiliki kecenderungan alami untuk mengembangkan potensi dirinya untuk mencapai kematangan pribadi, serta mengekspresikan kemampuan yang dimilikinya secara penuh. Dorongan internal ini menjadi sumber utama munculnya kreativitas, karena melalui proses tersebut individu berusaha membangun hubungan baru dengan lingkungannya

dan berupaya menjadi versi terbaik dari dirinya sendiri, namun untuk dapat berkembang secara optimal tetap diperlukan kondisi eksternal yang mendukung.

2) Kondisi Eksternal yang Mendukung Perilaku Kreatif

Menurut Torrance (dalam Rahayu, 2022) dukungan dari lingkungan memiliki peran penting dalam memfasilitasi tumbuhnya kreativitas seseorang. Salah satu hal yang dapat memengaruhi tingkat kreativitas seseorang adalah berbagai faktor atau kondisi tertentu yang hadir di sekitarnya, Menurut Rogers (dalam Munandar 2014, hlm. 170) faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas seseorang antara lain:

- (1) Penerimaan terhadap individu dengan menunjukkan sikap menghargai dan menerima apa adanya, dengan memberikan rasa hangat, penghargaan, serta kenyamanan, sehingga seseorang merasa aman untuk mengekspresikan dirinya.
- (2) Kebebasan psikologis dengan kondisi ruang untuk mengekspresikan pikiran dan perasaannya secara terbuka, sesuai dengan keadaan, namun tetap dalam batas tanggung jawab terhadap diri sendiri dan lingkungan.

c. *Process* (Proses)

Menurut Wallas (dalam Rusdi & Yogyakarta, 2018) proses kreativitas berlangsung melalui tahap persiapan, individu mulai mengumpulkan informasi, melakukan eksplorasi serta berupaya menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapi, termasuk dengan mencari referensi. Selanjutnya, saat timbulnya ide atau inspirasi baru sering kali secara tiba-tiba yang memberikan solusi terhadap masalah yang sedang dihadapi. Tahap terakhir adalah verifikasi, di mana ide atau hasil dari pemikiran yang telah ditemukan diuji, dievaluasi, dan disesuaikan dengan kenyataan untuk memastikan.

d. *Product* (Produk)

Produk kreatif adalah hasil nyata dari proses berpikir dan berkarya seseorang yang memadukan unsur keaslian, inovasi, serta nilai guna. Besemer & Traffinger (dalam Rahayu, 2022b) mengemukakan bahwa produk kreatif dapat digolongkan menjadi tiga kategori, yaitu kebaruan, pemecahan, keterperincian.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan berbagai penelitian sebelumnya, pelatihan desain grafis terbukti Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik pelatihan desain grafis menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan teknis sekaligus menumbuhkan potensi kreatif peserta. Penelitian yang dilakukan oleh Qomariyah et al., (2025) berjudul “pelatihan desain grafis Menggunakan coreldraw untuk Meningkatkan Kreativitas Mendesain pada Siswi SMK Ibrahimy 1 Sukorejo” menegaskan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung melalui aplikasi coreldraw mampu meningkatkan keterampilan desain sekaligus mendorong tumbuhnya rasa keberanian berkreasi pada peserta. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan teknis serta orisinalitas karya desain setelah mengikuti pelatihan. Meskipun demikian, fokus penelitian masih terbatas pada fokus peningkatan keterampilan praktis siswa sekolah menengah kejuruan, tanpa mengulas secara mendalam proses pembentukan kreativitas yang terjadi selama pelatihan berlangsung.

Lebih lanjut, Penelitian lain yang dilakukan oleh Yunizar et al., (2023) berjudul “Peningkatan Kreativitas Penggunaan Software sebagai Peluang Usaha Mandiri Pemuda Desa Banda Masen melalui Pelatihan desain grafis” menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis juga memiliki kontribusi terhadap peningkatan kreativitas pemuda desa dalam konteks kewirausahaan. Hasil penelitian ini menggambarkan bahwa pelatihan berbasis penggunaan perangkat lunak desain digital mampu membuka peluang usaha mandiri dan meningkatkan produktivitas masyarakat. Namun demikian, penelitian tersebut fokus pada dampak sosial dan ekonomi pelatihan tetapi belum menelaah secara mendalam bagaimana proses pelatihan dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif peserta. Selain itu, penelitian tersebut tidak menggunakan pendekatan proses pelatihan yang menekankan pentingnya tahapan sistematis dalam pelatihan mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pelaksanaan, hingga evaluasi.

Selain itu, studi yang dilakukan oleh Lazuardi et al., (2022) berjudul “Pelatihan desain grafis untuk bisnis di zaman serba digital dan visual kepada mahasiswa Kota Palembang menunjukkan peran strategis pelatihan desain grafis”

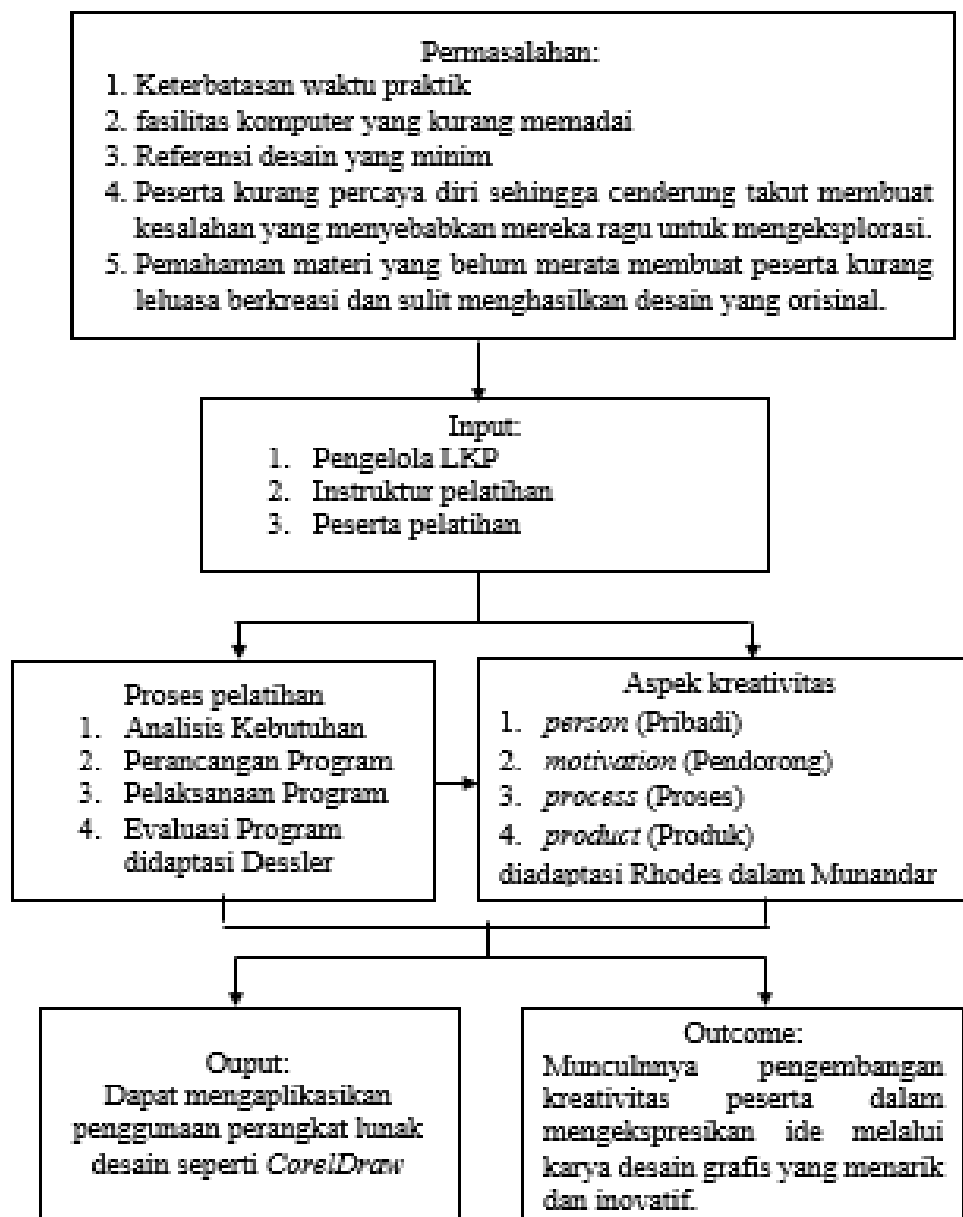
dalam membekali generasi muda dengan kompetensi yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif. Penelitian ini menerapkan tahapan yang sistematis, meliputi analisis kebutuhan untuk mengetahui kemampuan awal, lalu, pelaksanaan pelatihan sebagai proses pengetahuan dan keterampilan, lalu, evaluasi program, serta pre-test untuk mengukur kesiapan peserta sebelum mengikuti kegiatan inti. Pelatihan ini terbukti mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam merancang materi promosi, desain kemasan produk, serta pembuatan logo sebagai identitas visual usaha, kegiatan ini mendorong munculnya motivasi kewirausahaan di kalangan mahasiswa untuk mengembangkan usaha mandiri di bidang jasa desain grafis. Namun, studi tersebut belum menyertakan evaluasi jangka panjang untuk melihat sejauh mana keterampilan yang diperoleh mampu dipertahankan, diterapkan, dan dikembangkan dalam konteks usaha berkelanjutan.

Lebih jauh, penelitian (Safri, 2015) berjudul “mengembangkan kreativitas mahasiswa berbasis pelatihan” penelitian ini membahas mengenai pentingnya pelatihan sebagai strategi pengembangan kreativitas dalam menghadapi tuntutan dunia kerja. Kreativitas dalam penelitian ini yaitu kemampuan dalam membuat ide atau produk baru bersifat orisinal dan bermanfaat, yang merujuk pada konsep 4P kreativitas, yaitu Pribadi, Pendorong, Proses, dan Produk. Hasil kajian menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas mahasiswa dapat dilakukan melalui tiga bentuk pelatihan. antara lain, pelatihan kewirausahaan, pelatihan keahlian dan pelatihan tim atau motivasi.

Dari perbandingan dengan hasil penelitian terdahulu, tampak bahwa sebagian besar studi sebelumnya belum menghubungkan teori pelatihan dan teori kreativitas secara jelas dalam konteks lembaga nonformal. Penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menelaah pelatihan desain grafis sebagai sarana pengembangan kreativitas peserta secara mendalam, melalui pendekatan kualitatif yang memungkinkan peneliti dapat memahami proses pelatihan dan pengembangan kreatif, serta faktor-faktor yang memengaruhi kemunculan ide-ide baru pada peserta.

2.3 Kerangka Konseptual

Menurut Sugiyono (2019, hlm. 95) berpendapat bahwa kerangka berfikir adalah model konseptual yang berhubungan mengenai teori dan masalah yang telah ditemukan. Penelitian ini disusun untuk menjelaskan hubungan antara permasalahan awal, proses pelatihan dan pembelajaran desain grafis di LKP Dadaha Informatik, serta melihat pengembangan kreativitas pada peserta pelatihan desain grafis di LKP Dadaha Informatik, serta capaian pelatihan dalam bentuk output dan outcome. penelitian ini menggambarkan bahwa proses pelatihan desain grafis di LKP Dadaha Informatik dilaksanakan secara sistematis dengan melibatkan pengelola, instruktur, dan peserta sebagai komponen utama. Sedangkan kreativitas pada peserta dikembangkan melalui aspek 4P yaitu pribadi, pendorong, proses, produk. Berdasarkan uraian teori pelatihan yang diadaptasi Dessler dan kreativitas yang diadaptasi oleh Munandar dapat dipahami bahwa pelatihan desain grafis tidak hanya berfungsi sebagai sarana peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga sebagai proses pembelajaran yang mampu mengembangkan kreativitas peserta, melalui tahapan yang sistematis serta dukungan belajar yang kondusif, peserta dapat mengembangkan ide, mengeksplorasi desain, serta menghasilkan karya yang inovatif. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan pada keterkaitan antara proses pelatihan dengan pengembangan kreativitas peserta berdasarkan pendekatan 4P. Agar dapat mudah memahami isi dari penelitian ini dapat dilihat dibawah ini gambar kerangka konseptual agar lebih rinci. Sebagai berikut::



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual