

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang penting dalam pembangunan manusia di Indonesia karena dengan pendidikan yang berkualitas maka akan dapat mencerdaskan suatu bangsa. Menurut UU No. 20 tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa: “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, keterampilan, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Artinya setiap aktivitas yang terencana dan disadari dalam rangka melakukan suatu proses transformasi ilmu pengetahuan untuk pengembangan diri menuju lebih baik dalam peningkatan *skill*, pengetahuan dan karakter itu bisa dinamakan dengan pendidikan.

Pendidikan menurut Paulo Freire (2008, hlm.52) merupakan usaha untuk mengembalikan fungsi pendidikan sebagai alat yang membebaskan manusia dari berbagai bentuk penindasan dan ketertindasan, atau bisa disebut dengan usaha untuk memanusiakan manusia (humanisasi). Dengan menggunakan pendekatan humanis, ia membangun konsep pendidikannya mulai dari konsep manusia sebagai subyek aktif. Manusia adalah makhluk praksis, yakni makhluk yang dapat beraksi dan berefleksi dengan menggunakan pikirannya. Pendidikan dalam hal ini merupakan bentuk senjata perlawanan untuk penindasan kebodohan manusia dari yang asalnya tidak tau menjadi manusia yang tahu, dari asalnya yang tidak punya keterampilan menjadi trampil dan dari yang asalnya tidak berkarakter sehingga menjadi manusia yang berakhlak.

Berbicara mengenai pendidikan bukanlah hal yang sempit, tidak hanya di sekolah lembaga maupun tempat yang terstruktur dan tersistematis, namun berbicara pendidikan sangatlah luas sehingga dalam teknis pelaksanaannya pendidikan terbagi

menjadi beberapa bagian sesuai dengan jalurnya. Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Bab IV Pasal 13 Ayat 1 jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, non formal dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan non formal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan. Yang akan penulis bahas pada proposal ini mengenai jalur pendidikan non formal.

Pendidikan nonformal menurut Philip H .Coombs dalam Soelaman Joesoef (1992, hlm.50) adalah setiap kegiatan pendidikan yang terorganisir yang diselenggarakan diluar sistem formal, baik tersendiri maupun merupakan bagian dari suatu kegiatan yang luas, yang dimaksudkan untuk memberikan layanan kepada sasaran didik tertentu dalam mencapai tujuan belajar. Pendidikan non formal juga sebagai pengganti, penambah, dan pelengkap pendidikan formal, oleh karena itu hasil dari pendidikan nonformal tersebut dapat dihargai setara dengan pendidikan formal. Pendidikan nonformal diselenggarakan oleh lembaga khusus yang ditunjuk oleh pemerintah dengan berpedoman pada standar nasional pendidikan.

Pendidikan nonformal, paket pendidikannya berjangka pendek, setiap program pendidikan merupakan suatu paket yang sangat spesifik dan biasanya lahir dari kebutuhan yang sangat dirasakan keperluannya, persyaratan lebih fleksibel baik didalam hal usia maupun tingkat kemampuan, persyaratan unsur-unsur pengelolanya juga lebih fleksibel, materi pelajaran atau latihannya relatif lebih luwes, tidak berjenjang kronologis (kalau toh terdapat tingkatan-tingkatan, misalnya dasar, menengah dan tinggi, hal tersebut tidak seketat penjenjangan pada system persekolahan), serta perolehan dan keberartian nilai kredensialnya tidak seberapa terstandarisasi, secara umum bisa dikatakan bahwa Pendidikan Non-formal lebih relatif lentur dan berjangka pendek penyelenggaraannya dibandingkan dengan Pendidikan Formal. Contoh konkritnya seperti pendidikan melalui kursus, penataran dan *training-training*.

Jalur pendidikan non formal ini dapat dibagi menjadi beberapa kelompok yang diantaranya adalah Kelompok Bermain, Taman Bermain Anak (TBA), Lembaga Kursus, Sanggar, Lembaga Pelatihan, Kelompok Belajar, Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat, Majelis Taklim. Penelitian yang saya lakukan bertempat di Lembaga Pelatihan.

Pelatihan sering kita dengar dalam dunia kerja diperusahaan, balai pelatihan, organisasi dan lembaga pelatihan lainnya. Pelatihan menurut Mathis (2006: Hlm. 301) merupakan sebuah proses dimana orang mendapatkan kapabilitas untuk membantu pencapaian tujuan- tujuan organisasional, pelatihan dapat dipandang secara sempit atau sebaliknya, luas. Dalam pengertian terbatas pelatihan memberikan peserta pengetahuan dan dapat diidentifikasi untuk digunakan dalam pekerjaan mereka saat ini.

Balai Latihan Kerja (BLK) adalah gedung yang digunakan sebagai tempat berlatih dan menambah keterampilan untuk mempersiapkan diri dalam memasuki dunia kerja. Pelatihan yang diadakan oleh Balai Latihan Kerja berguna untuk membekali keterampilan kepada peserta dalam berbagai bidang kejuruan dan memberikan motivasi untuk berusaha mandiri. Adapun sasaran kegiatan ini adalah terciptanya tenaga kerja yang terampil, disiplin, dan memiliki etos kerja produktif sehingga mampu mengisi kesempatan kerja yang ada dan mampu menciptakan lapangan kerja melalui usaha mandiri. Balai Latihan Kerja dirancang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan lembaga pelatihan kerja yang berdedikasi mencetak tenaga kerja yang siap terjun ke dalam dunia kerja. Dengan tersedianya Balai Latihan Kerja dapat menjadi langkah efektif dalam mengatasi permasalahan pengangguran dan meningkatkan kompetensi tenaga kerja di daerah. Dengan demikian, alumni BLK akan memiliki pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan kerja untuk mengembangkan diri dalam dunia industri maupun usaha wiraswasta secara mandiri karena BLK adalah pilihan, harapan, dan karir masa depan yang menjadi tiket pekerja profesional dan pengusaha yang tangguh.

Balai Latihan Kerja ialah sarana dan prasarana tempat pelatihan untuk mendapatkan keterampilan atau yang ingin mendalami keahlian dibidangnya. Berbicara mengenai pelatihan tentunya setiap perkembangan zaman berbeda secara

teknis maupun metode, apalagi dimasa pandemi covid-19 ini, pelatihan yang diselenggarakan pada Lembaga Pendidikan Non formal terganggu bahkan ada beberapa pelatihan pada lembaga-lembaga yang diberhentikan dikarenakan untuk menjauhi penularan virus covid -19 ini. Walaupun pada saat kondisi pandemi covid-19 ini beberapa pelatihan di Lembaga Pendidikan Non formal atau satuan sejenis tetap berjalan dengan menggunakan teknis penerapan protokol kesehatan yang sangat ketat, termasuk salah satunya pelatihan desain grafis yang ada dilaksanakan di Balai Latihan Kerja yang bertempat di Kabupaten Tasikmalaya.

Menurut wirawan dan Darmawiguna dalam Akhmad (2020, hlm. 7) perkembangan teknologi yang semakin pesat mengharuskan kita untuk bisa melek teknologi dan berusaha mengimbangi perubahan. Masyarakat yang terbiasa dengan hal-hal tradisional kini juga harus bias beradaptasi dengan perubahan yang super cepat. Era revolusi digital ditandai dengan media digital yang menguasai sistem informasi dan komunikasi. Dulunya, kita disuguhkan dengan koran setiap pagi, menonton berita melalui televisi, dan melihat iklan iklan konvensional dari produk atau jasa yang tersebar diberbagai tempat. Sekarang, kita bisa mendapatkan semua informasi tersebut melalui media digital . informasi apapun bisa kita dapatkan dengan instan. Perkembangan teknologi informasi khususnya dibidang desain grafis sangat bermanfaat bagi kemajuan pendidikan. Desain grafis dapat memberikan keterampilan dalam berkomunikasi secara visual melalui media teks atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan software desain grafis sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang usaha, seperti percetakan, *advertising*, multimedia, *fashion*, dan industri.

Penyampaian informasi dan komunikasi era ini sangat bergantung pada desain grafis. Dengan desain grafis, orang-orang akan mudah menerima dan mengingat pesan yang disampaikan . sebelumnya, desain grafis hanya diterapkan pada media cetak seperti koran, brosur, pamflet, dan buku. Namun seiring dengan perkembangan dunia digital, desain grafis diterapkan dalam media elektronik atau kita kenal sebagai desain multimedia. Desain grafis memiliki dua komponen kata yang berbeda. Desain berarti

proses membuat atau merancang suatu objek baru. Kata grafis berhubungan dengan titik, garis, dan huruf. Jadi, desain grafis merupakan proses kombinasi ilustrasi tipografi, fotografi, dan cetak mencetak yang menghasilkan sesuatu dalam bidang gambar untuk tujuan mengajak atau membujuk. Desain grafis memiliki peran penting dalam aneka ragam bidang industry digital.

Kebutuhan desain untuk pengembangan dan promosi yang semakin tinggi menjadikan kesempatan kerja didunia desain grafis pun semakin luas. Dengan bermodal pengetahuan desain grafis pun semakin luas. Dengan bermodal pengetahuan desain dan ide kreatif seorang dapat mengembangkan karir diperusahaan besar. Pasar tenaga kerja di masa depan berkembang dinamis. Perkembangan zaman mempercepat perubahan yang diakibatkan oleh adopsi dan berkembangnya teknologi. Selain berdampak ekonomi, pasar tenaga kerja juga ikut terimbas perubahan itu adaptasi cepat oleh tenaga kerja terhadap perubahan melalui peningkatan keterampilan mekanis sangat dibutuhkan. Sebelum pandemic covid-19, berkembangnya teknologi khususnya dalam industry 4.0 mengerus banyak pekerjaan. disisi lain, perkembangan tersebut juga memunculkan jenis pekerjaan baru.

Pandemi covid-19 mempercepat distrupsi oleh teknologi disektor ketenagakerjaan. Pandemi covid-19 yang memaksa orang untuk bekerja dari rumah menghindari kontak fisik, mengurangi mobilitas membuat ketergantungan terhadap teknologi semakin besar. Desain grafis akan bisa menjadi seorang pekerja lepas atau freelancer untuk menghasilkan uang tambahan. Pekerjaan ini bisa dilakukan secara online tanpa harus keluar rumah. Artinya dimasa pandemic covid-19 ini kebutuhan pelatihan desain grafis sangat diperulka oleh masyarakat era digital ini untuk menunjang kehidupan pekerjaan masyarakat.

Berdasarkan latar belakang tersebut mendorong penulis untuk meneliti lebih lanjut tentang proses pelaksanaan pelatihan desain grafis secara langsung dimasa pandemi covid -19 ini. Teknis program pelatihan desain grafis di Balai Latihan Kerja yang bertempat di Kabupaten Tasikmalaya diselenggarakan secara luring (luar jaringan)/ secara langsung tatap muka dengan peserta pelatihan. Pelatihan secara

luring dengan menerapkan standar protokol kesehatan yang berlaku untuk itu yang dituangkan dalam judul proposal penelitian ini yaitu "Implementasi Program Pelatihan Keterampilan Desain Grafis Dimasa Pandemi Covid-19" (Studi Terhadap Peserta Pelatihan Desain Grafis Balai Latihan Kerja Kabupaten Tasikmalaya).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut :

- 1) Perkembangan zaman membawa manusia kearah modern sehingga mengharuskan manusia melek akan teknologi.
- 2) *Hard skill* sangat dibutuhkan dalam era milenial ini dalam bersaing di dunia usaha.
- 3) Kebutuhan desain grafis bagi masyarakat era digital ini untuk menunjang kebutuhan dunia kerja dimasa pandemic covid 19.
- 4) Penyelenggaraan pelatihan desain grafis yang tetap harus dilaksanakan dimasa pandemic covid-19 untuk memberikan keahlian kepada masyarakat
- 5) Pengimplementasian pelatihan desain grafis pada masa pandemi memerlukan prosedur/ formasi khusus berbeda dengan biasanya

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan masalahnya yaitu Bagaimana implementasi program pelatihan keterampilan desain grafis pada masa pandemi covid-19 di Balai Latihan Kerja Kabupaten Tasikmalaya?

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui bagaimana implementasi program pelatihan keterampilan desain grafis pada masa pandemi covid-19 di Balai Latihan Kerja Kabupaten Tasikmalaya

1.5 Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, dapat penulis kemukakan adalah sebagai berikut:

1.5.1 Kegunaan secara Teoritis

- 1) Untuk mengembangkan keilmuan Pendidikan Masyarakat khususnya yang berkaitan dengan pengelolaan atau pelaksanaan pelatihan pada masa pandemi covid-19.
- 2) Untuk memberikan keilmuan, pemahaman dan penjelasan tentang Implementasi Program Pelatihan Desain Grafis Dimasa Pandemi Covid-19 (Studi Penelitian di Balai Latihan Kerja Kecamatan Kabupaten Tasikmalaya).
- 3) Sebagai bahan perbandingan, pertimbangan, ataupun pengembangan pada penelitian dimasa yang akan datang.

1.5.2 Kegunaan Secara Praktis

Kegunaan penelitian ini secara praktis bagi yang terkena dampak langsung penelitian yakni:

1) Warga belajar

Sebagai pengetahuan bagi warga belajar untuk mengembangkan keilmuannya dalam proses pembelajaran. Selain itu penelitian ini juga dapat berguna untuk dijadikan rujukan pengembangan wawasan pengetahuan tentang suatu pelatihan yang dilakukan bagi warga belajar. Pelatihan desain grafis juga akan bermanfaat bagi warga belajar untuk menunjang kebutuhan pekerjaan di era digital ini pada masa pandemic covid-19.

2) Instruktur

Sebagai bahan acuan dalam melaksanakan program pelatihan, sebagai referensi untuk ke depan dalam melaksanakan suatu *training* atau pelatihan yang akan datang agar lebih baik dari pelatihan sebelumnya.

3) Balai Latihan Kerja

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumbangsih pemikiran kepada lembaga yang menyelenggarakan program pelatihan selain itu juga penelitian ini

diharapkan menjadi sebuah pertimbangan dan bahan evaluasi bagi balai latihan kerja dalam melaksanakan program pelatihan.

4) Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan referensi bagi peneliti yang ingin membuat atau mengembangkan suatu penelitian dengan jenis penelitian yang sama yakni mengenai suatu pelatihan.

5) Pemerintah

Hasil penelitian ini dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan dalam melaksanakan suatu program pelatihan dalam kondisi yang memang tidak memungkinkan seperti saat ini covid-19.

1.6 Definisi operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalah pahaman dan perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah atau variabel didalam proposal. Sesuai dengan judul penelitian yaitu **“IMPLEMENTASI PROGRAM PELATIHAN KETERAMPILAN DESAIN GRAFIS DIMASA PANDEMI COVID-19”**, maka definisi operasional yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut:

1.6.1 Implementasi

Implementasi merupakan kebijakan dalam melaksanakan atau menerapkan suatu program menggunakan sarana dan prasarana. Implementasi juga bisa diartikan sebagai tindakan untuk menjalankan rencana yang telah dibuat. Dalam hal ini peneliti focus pada penerapan program pelatihan desain grafis yang dilaksanakan di Balai Latihan Kerja Kabupaten Tasikmalaya.

1.6.2 Pelatihan

Menurut Wiwin Herwina (2021, hlm.4) Pelatihan merupakan proses pembelajaran jangka pendek menggunakan prosedur yang sistematis serta terorganisir dimana personil manajerial non keahlian serta pengetahuan teknis buat tujuan tertentu. Pelatihan merupakan bagian dari pembelajaran yang berlaku, dalam waktu yang relative pendek serta dengan tata cara yang lebih mengutamakan praktek dari pada

teori. Pelatihan ataupun training merupakan proses sistematis perubahan tingkah laku para karyawan dalam sesuatu arah buat tingkatkan pengetahuan serta keahlian seseorang pegawai ataupun tenaga kerja dalam melakukan tugas ataupun pekerjaan tertentu. Pelatihan Menurut Goldstein dan Gressner (1988) dalam Kamil (2010, hlm. 6) mendefinisikan pelatihan sebagai usaha sistematis untuk menguasai keterampilan, peraturan, konsep, ataupun cara berperilaku yang berdampak pada peningkatan kinerja. Selanjutnya menurut Dearden (1984) dalam Kamil (2010, hlm.7) yang menyatakan bahwa pelatihan pada dasarnya meliputi proses belajar mengajar dan latihan bertujuan untuk mencapai tingkatan kompetensi tertentu atau efisiensi kerja. Sebagai hasil pelatihan, peserta diharapkan mampu merespon dengan tepat dan sesuai situasi tertentu. Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pelatihan adalah proses pendidikan jangka pendek yang menggunakan prosedur yang sistematis dan terorganisir. Fokus pelatihan yang diteliti pada skripsi ini adalah pelatihan desain grafis yang dilaksanakan di Balai Latihan Kerja Kabupaten Tasikmalaya.

1.6.3 Desain grafis

Menurut Thabrani (2005, hlm.6) Desain adalah suatu proses panjang dalam pekerjaan yang erat kaitannya dengan seni untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam hal dimaksud pelatihan desain grafis yang dilaksanakan di Balai Latihan kerja yakni dengan menggunakan aplikasi *photoshop*.