

EFEKTIFITAS MANAJEMEN PROGRAM PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK KESIAPAN KERJA DI LEMBAGA KURSUS DAN PELATIHAN NOVAL PANDEGLANG

¹Muhammad Algifary, ²Sholih, ³Herlina Siregar

^{1,2,3}Pendidikan Nonformal, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

algifary63@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manajemen program pelatihan desain grafis di Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Noval Pandeglang yang meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap perencanaan, lembaga menetapkan tujuan pelatihan berdasarkan kebutuhan pasar kerja dan minat masyarakat, serta menyusun kurikulum yang disesuaikan dengan dunia industri dan dunia kerja (IDUKA). Pelaksanaan program dilakukan melalui kelas privat dan reguler dengan rekrutmen peserta secara terstruktur. Evaluasi program mencakup penilaian terhadap pemahaman peserta, kinerja instruktur, efektivitas metode, serta kondisi sarana dan prasarana. Evaluasi dilakukan oleh tim internal dan lembaga sertifikasi eksternal (LSK). Program pelatihan ini dinilai mampu meningkatkan kompetensi peserta dalam bidang desain grafis, sehingga mereka lebih siap memasuki dunia kerja atau membangun usaha mandiri.

Kata Kunci: manajemen pelatihan, desain grafis, LKP, evaluasi program, IDUKA

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang semakin pesat telah membawa manusia memasuki era Revolusi Industri 5.0, sebuah fase lanjutan dari Revolusi Industri 4.0 yang ditandai dengan integrasi teknologi canggih dalam berbagai aspek kehidupan. Era ini menekankan kolaborasi antara manusia dan teknologi cerdas seperti kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*), internet untuk segala (*Internet of Things/IoT*), dan teknologi kuantum, yang mendorong efisiensi dan inovasi di berbagai bidang kehidupan. Dalam konteks ini, masyarakat tidak hanya berinteraksi secara fisik, tetapi juga semakin intensif dalam ruang digital atau maya, sebagaimana diungkapkan oleh Nastiti dan Ni'mal (2020:64), yang menyatakan bahwa

era Society 5.0 memungkinkan terjadinya penggabungan antara dunia fisik dan digital melalui teknologi berbasis *big data* dan *AI*.

Perubahan ini membawa dampak besar terhadap berbagai sektor, termasuk industri kreatif, khususnya bidang desain grafis. Desain grafis kini tidak hanya berperan sebagai media komunikasi visual, tetapi juga menjadi bagian integral dalam pengembangan konten digital dan branding yang kompetitif. Hollis dalam Dewojati (2009:175) mendefinisikan desain grafis sebagai proses menyampaikan ide melalui pengaturan elemen visual pada suatu bidang, dengan mengedepankan prinsip-prinsip estetika.

Seiring dengan kemajuan teknologi, kebutuhan terhadap kemampuan desain grafis semakin meningkat, baik dari sisi kualitas maupun efisiensinya. Pemanfaatan teknologi seperti AI dalam pembuatan mockup atau animasi, penggunaan *IoT* dalam kolaborasi proyek jarak jauh, hingga teknologi kuantum dalam pengolahan data skala besar, menuntut para desainer grafis untuk terus memperbarui pengetahuan dan keterampilannya. Oleh karena itu, pelatihan desain grafis menjadi sangat penting untuk menyiapkan sumber daya manusia yang kompeten dan adaptif terhadap perkembangan teknologi tersebut.

Pelatihan yang baik tentu memerlukan manajemen program yang terstruktur, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Manajemen program pelatihan yang efektif akan menentukan keberhasilan dalam pencapaian tujuan pelatihan itu sendiri. Menurut Mangkunegara (2011:50), pelatihan merupakan proses pendidikan jangka pendek yang sistematis untuk mempelajari keterampilan teknis tertentu, sedangkan Mangkuprawira (2007:233) menekankan bahwa pelatihan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan sikap karyawan dalam melaksanakan tanggung jawabnya.

Di tengah meningkatnya angka pengangguran akibat pemutusan hubungan kerja (PHK), pelatihan desain grafis juga dapat menjadi solusi alternatif bagi masyarakat untuk berwirausaha secara mandiri. Salah satu lembaga yang menyelenggarakan pelatihan ini adalah Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Noval yang berlokasi di Pandeglang, Banten. LKP Noval menyediakan berbagai program

pelatihan seperti desain grafis, *editing video*, animasi, dan lainnya, yang menasar berbagai kalangan, mulai dari pelajar, mahasiswa, hingga masyarakat umum.

Namun, berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan, ditemukan beberapa permasalahan dalam pelaksanaan pelatihan di LKP Noval, seperti keterbatasan sarana dan prasarana, tidak adanya pemisahan antara ruang teori dan praktik, serta rendahnya disiplin dan komitmen peserta dalam mengikuti pelatihan. Kondisi ini menunjukkan pentingnya manajemen pelatihan yang lebih baik untuk meningkatkan efektivitas program.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*Manajemen Program Pelatihan Desain Grafis di Lembaga Kursus dan Pelatihan Noval Pandeglang*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses manajemen pelatihan yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program pelatihan desain grafis, serta untuk mengidentifikasi kendala-kendala yang dihadapi dalam pelaksanaannya.

KAJIAN LITERATUR

1. Revolusi Industri 5.0 dan *Society 5.0*

Revolusi Industri 5.0 merupakan lanjutan dari Revolusi Industri 4.0 yang berfokus pada kolaborasi antara manusia dan mesin pintar. Pada era ini, teknologi seperti *Artificial Intelligence (AI)*, *Internet of Things (IoT)*, dan teknologi kuantum menjadi tulang punggung utama dalam mendukung transformasi di berbagai sektor. Era ini juga dikenal dengan sebutan *Society 5.0*, yaitu sebuah konsep masyarakat yang berpusat pada manusia (*human-centered society*), di

mana pemanfaatan teknologi digunakan untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik. Dalam *Society 5.0*, masyarakat mampu hidup berdampingan dan memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk memenuhi kebutuhan sosial maupun ekonomi (Nastiti & Ni'mal, 2020).

2. Desain Grafis sebagai Kompetensi di Era Digital

Desain grafis merupakan salah satu bidang keahlian yang sangat diperlukan di era digital. Menurut Hollis dalam Dewojati (2009:175), desain grafis adalah proses penyampaian ide atau pesan melalui bentuk visual dua atau tiga dimensi yang disusun berdasarkan prinsip estetika. Desain grafis tidak hanya digunakan untuk keperluan komunikasi visual, tetapi juga menjadi bagian integral dalam pemasaran, branding, dan pembuatan konten digital di berbagai platform. Oleh karena itu, kemampuan desain grafis harus terus dikembangkan seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi.

3. Pelatihan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia

Pelatihan merupakan salah satu bentuk pengembangan sumber daya manusia (SDM) yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis, pengetahuan, serta sikap kerja seseorang agar lebih siap dalam menghadapi tuntutan pekerjaan. Menurut Mangkunegara (2011:50), pelatihan adalah proses pendidikan jangka pendek yang terorganisir dan sistematis bagi pegawai non-manajerial. Sementara itu, Mangkuprawira (2007:233) menyebutkan bahwa pelatihan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan keahlian karyawan agar dapat menjalankan tanggung jawabnya secara optimal sesuai standar yang telah ditentukan.

4. Manajemen Program Pelatihan

Manajemen pelatihan mencakup proses yang sistematis mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi program pelatihan. Perencanaan pelatihan melibatkan identifikasi kebutuhan pelatihan, penetapan tujuan, serta penyusunan materi dan metode pembelajaran. Tahap pelaksanaan mencakup kegiatan belajar-mengajar dan penggunaan sumber daya. Sedangkan evaluasi bertujuan untuk menilai efektivitas pelatihan dan sejauh mana tujuan yang telah direncanakan tercapai. Keberhasilan sebuah program pelatihan sangat ditentukan oleh kualitas manajemennya. Program pelatihan yang tidak dikelola dengan baik dapat menyebabkan peserta tidak mencapai kompetensi yang diharapkan.

5. Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP)

LKP merupakan lembaga pendidikan nonformal yang menyelenggarakan pelatihan berbasis kompetensi sesuai dengan kebutuhan dunia kerja atau untuk mendorong kewirausahaan masyarakat. LKP berperan penting dalam menyiapkan tenaga kerja yang kompeten, khususnya bagi masyarakat yang tidak memiliki akses pendidikan formal tinggi. Keberadaan LKP seperti LKP Noval Pandeglang memberikan alternatif pembelajaran praktis yang berorientasi pada keterampilan langsung, seperti desain grafis, *editing video*, hingga animasi.

6. Permasalahan Umum dalam Pelaksanaan Pelatihan

Dalam pelaksanaan pelatihan, terdapat beberapa tantangan umum yang sering dihadapi, seperti keterbatasan sarana dan prasarana, rendahnya motivasi dan disiplin peserta, serta hambatan eksternal seperti faktor cuaca atau masalah pribadi peserta.

Oleh karena itu, dibutuhkan strategi manajerial yang tepat agar pelatihan tetap berjalan efektif dan mampu memberikan hasil yang optimal bagi peserta.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih untuk memahami secara mendalam fenomena manajemen program pelatihan desain grafis di LKP Noval Pandeglang dalam konteks alami. Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan proses manajemen pelatihan yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi tanpa manipulasi variabel. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi langsung, dan dokumentasi. Teknik ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang akurat terkait praktik manajemen pelatihan, serta kendala dan kelebihan yang dihadapi oleh lembaga.

PEMBAHASAN

1. Perencanaan Program Pelatihan Desain Grafis di Lembaga Kursus dan Pelatihan Noval Pandeglang

Tahap perencanaan merupakan fondasi utama dalam pelaksanaan sebuah program pelatihan, termasuk pada pelatihan desain grafis di Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Noval Pandeglang. Dalam pelaksanaannya, perencanaan yang matang berkontribusi langsung terhadap pencapaian tujuan pelatihan serta relevansinya terhadap kebutuhan masyarakat dan dunia kerja. Sesuai dengan pendapat Banghart dan Trull dalam Majid (2015:16), perencanaan merupakan awal dari semua proses rasional dan optimistis yang dilandasi keyakinan

bahwa suatu kegiatan dapat mengatasi berbagai permasalahan. Hal ini sangat relevan dalam konteks pelatihan desain grafis, di mana perencanaan menjadi penentu keberhasilan peserta dalam menguasai keterampilan yang dibutuhkan di pasar kerja maupun untuk wirausaha. Dalam program pelatihan ini, pengelola menetapkan tujuan dan sasaran pelatihan berdasarkan kebutuhan masyarakat serta peluang kerja di bidang desain grafis yang terus berkembang. Penetapan tujuan ini juga menjadi dasar terbentuknya kolaborasi antara LKP dan pihak IDUKA (Industri dan Dunia Kerja), yang bertujuan menciptakan pelatihan yang aplikatif dan adaptif terhadap tuntutan industri. Kriteria dan persyaratan peserta pelatihan disusun dengan mengedepankan aspek minat dan komitmen peserta. Peserta diharapkan memiliki motivasi kuat, kesungguhan, dan ketekunan selama mengikuti pelatihan. Hal ini penting mengingat pembelajaran desain grafis menuntut kreativitas dan keterampilan teknis yang berkembang secara progresif. Selanjutnya, penetapan target grup dan jumlah peserta dilakukan secara proporsional, yakni sebanyak 50 peserta yang dikelompokkan berdasarkan level kemampuan mereka. Pembagian ini penting untuk memaksimalkan efektivitas pengajaran dan memastikan setiap peserta memperoleh pembelajaran sesuai kebutuhannya.

Penyusunan kurikulum dan silabus pelatihan dilakukan oleh tim internal LKP yang bekerja sama dengan mitra IDUKA. Kolaborasi ini bertujuan untuk menyelaraskan isi pelatihan dengan kebutuhan industri, sehingga lulusan pelatihan memiliki keterampilan yang sesuai

standar dunia kerja. Langkah ini juga memperbesar peluang peserta untuk terserap di pasar kerja karena adanya kesesuaian antara pelatihan dan praktik industri nyata.

Materi pelatihan disusun berdasarkan capaian pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pasar. Sumber materi ini terus diperbarui agar peserta tidak tertinggal dari perkembangan dunia desain grafis digital yang sangat dinamis. Dari segi metode pelatihan, LKP Noval menerapkan dua pendekatan: kelas *private* (instruktur datang ke rumah peserta) dan kelas *reguler* (peserta datang ke lembaga). Fleksibilitas metode ini memungkinkan peserta memilih model belajar yang sesuai dengan kondisi mereka. Penetapan instruktur pelatihan dilakukan secara selektif melalui proses tes dan wawancara untuk memastikan kualitas pengajaran tetap terjaga. Jadwal pelatihan disusun secara fleksibel dengan pembagian kelas pagi, siang, dan sore, sehingga dapat menyesuaikan dengan ketersediaan waktu peserta dari berbagai latar belakang. Hal ini menunjukkan adanya pendekatan inklusif dalam penyelenggaraan pelatihan.

Sementara itu, rencana evaluasi program pelatihan dilaksanakan oleh LKP dan LSK (Lembaga Sertifikasi Kompetensi), dengan tim evaluasi yang menyiapkan bahan, fasilitas, dan peralatan yang diperlukan. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai efektivitas program serta memastikan peserta mencapai kompetensi yang telah ditargetkan. Akhirnya, sumber dana program pelatihan berasal dari pemerintah melalui Kementerian Pendidikan serta kontribusi peserta berupa biaya registrasi. Diversifikasi sumber dana ini mendukung keberlangsungan program

dan memungkinkan pelatihan berjalan tanpa hambatan operasional yang berarti.

Secara keseluruhan, tahap perencanaan yang dijalankan oleh LKP Noval menunjukkan pendekatan sistematis dan terarah. Kolaborasi dengan mitra industri, adaptasi terhadap kebutuhan peserta, serta fleksibilitas dalam penyelenggaraan pelatihan menjadi kekuatan utama dalam mendukung keberhasilan program pelatihan desain grafis ini.

2. Pelaksanaan Program Pelatihan Desain Grafis di Lembaga Kursus dan Pelatihan Noval Pandeglang

Pelaksanaan program pelatihan merupakan tahapan penting dalam siklus manajemen pelatihan setelah perencanaan disusun dengan matang. Pelaksanaan tidak hanya dimaknai sebagai aktivitas teknis, tetapi mencakup implementasi keseluruhan rencana dalam bentuk tindakan nyata yang terstruktur dan terukur. Mazmanian dan Sabatier (2014:68) menyatakan bahwa pelaksanaan merupakan proses mengimplementasikan keputusan kebijakan dalam berbagai bentuk, termasuk program dan proyek. Dalam konteks pelatihan, pelaksanaan ini mencakup proses dari rekrutmen peserta hingga kegiatan pembelajaran serta evaluasi peserta.

Sesuai dengan pendapat Tjokroadmodjo (2014:7), pelaksanaan adalah proses yang dimulai dari kebijakan, kemudian diturunkan menjadi program dan proyek. Hal ini tampak dalam pelaksanaan program pelatihan desain grafis di LKP Noval Pandeglang yang diawali dengan proses rekrutmen peserta. Rekrutmen dilakukan oleh tim khusus dengan memanfaatkan media sosial sebagai

alat promosi. Calon peserta diharuskan mengisi formulir pendaftaran dan menyerahkan berkas persyaratan, kemudian dilanjutkan dengan tahap wawancara untuk mengetahui kemampuan awal peserta. Tahapan ini sangat penting dalam pengelompokan peserta berdasarkan tingkat kompetensinya.

Setelah tahap rekrutmen, program pelatihan dilaksanakan sesuai dengan jadwal semester: semester ganjil (Juni–Desember) dan semester genap (Januari–Juni). Dalam pelaksanaan pembelajaran, materi desain grafis diberikan oleh instruktur melalui kegiatan teori dan praktik yang berorientasi pada penguasaan perangkat lunak desain seperti *Adobe Photoshop, Illustrator, dan CorelDraw*. Pelatihan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis peserta, tetapi juga membentuk kemampuan mereka dalam menghadapi tantangan industri kreatif di era Revolusi Industri 5.0.

Proses penilaian dilakukan secara menyeluruh oleh tim penguji internal dan eksternal dari LKP. Penilaian mencakup pemahaman peserta terhadap materi, hasil tugas yang dikerjakan, serta kehadiran selama proses pelatihan. Penilaian ini sejalan dengan pandangan Supardi (2015), yang menyatakan bahwa penilaian atau *assessment* adalah proses pengambilan keputusan berdasarkan tolok ukur tertentu, guna menentukan sejauh mana peserta memenuhi capaian yang diharapkan.

Lebih lanjut, menurut Usman (dalam Ardina, 2016), implementasi harus dipahami sebagai kegiatan yang tidak hanya sekedar berlangsung, tetapi direncanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian,

pelaksanaan pelatihan di LKP Noval mencerminkan penerapan prinsip-prinsip implementasi yang baik: ada tujuan yang jelas, sistem yang mendukung, serta evaluasi yang menyeluruh.

Secara keseluruhan, pelaksanaan program pelatihan desain grafis di LKP Noval telah mengikuti langkah-langkah sistematis mulai dari rekrutmen, proses pembelajaran, hingga penilaian peserta. Namun demikian, efektivitas pelaksanaan program ini tetap memerlukan perbaikan, khususnya dalam hal sarana prasarana dan disiplin peserta, sebagaimana telah diungkapkan dalam hasil observasi sebelumnya. Pembinaan pada aspek tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas pelatihan dan output peserta ke depannya.

3. Evaluasi Program Pelatihan Desain Grafis di Lembaga Kursus dan Pelatihan Noval Pandeglang

Evaluasi merupakan tahapan penting dalam manajemen program pelatihan karena menjadi indikator sejauh mana tujuan pelatihan telah tercapai dan menjadi dasar dalam pengambilan keputusan untuk peningkatan kualitas program. Menurut Sawaluddin (2018), evaluasi adalah proses terencana yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai kemajuan dan pencapaian terhadap tujuan tertentu, serta digunakan sebagai dasar dalam penyusunan kebijakan dan keputusan. Dalam konteks pelatihan desain grafis di LKP Noval Pandeglang, evaluasi dilakukan secara menyeluruh dan menyentuh berbagai aspek utama pelaksanaan pelatihan.

Evaluasi program pelatihan desain grafis di LKP Noval terbagi ke dalam beberapa

tahap penting, yakni: evaluasi materi pelatihan, evaluasi instruktur dan metode, evaluasi fasilitas dan sarana pelatihan, serta evaluasi keluaran (output) pelatihan.

Evaluasi materi pelatihan dilakukan pada setiap akhir sesi pelatihan berdasarkan kelompok peserta yang telah menyelesaikan program. Evaluasi ini dilaksanakan di dua tempat, yaitu di LKP Noval sebagai lembaga pelaksana pelatihan, serta di Lembaga Sertifikasi Kompetensi (LSK) yang merupakan mitra penguji eksternal. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan oleh instruktur, serta untuk memastikan bahwa kompetensi yang ditargetkan dalam pelatihan benar-benar tercapai. Hal ini penting sebagai tolok ukur keberhasilan program dalam aspek akademik dan keterampilan teknis.

Evaluasi instruktur dan metode pelatihan, yakni tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi kinerja instruktur dalam menyampaikan materi, serta efektivitas metode pelatihan yang digunakan. Evaluasi ini dilakukan langsung oleh tim dari LSK atau BNSP (Badan Nasional Sertifikasi Profesi) untuk memastikan profesionalitas dan kualitas pengajaran. Hasil evaluasi digunakan untuk meningkatkan kapasitas instruktur serta menyesuaikan metode pelatihan agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta.

Evaluasi pada fasilitas dan sarana pelatihan merupakan komponen penting dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif. Evaluasi terhadap fasilitas dilakukan secara berkala oleh pihak LKP Noval bersama LSK berdasarkan kebutuhan dan jadwal yang telah ditentukan. Aspek yang

dievaluasi meliputi kelayakan ruang pelatihan, ketersediaan perangkat lunak desain, hingga kualitas alat bantu pembelajaran lainnya. Evaluasi ini bertujuan untuk menjamin lingkungan pelatihan yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Tahap akhir dari proses evaluasi adalah evaluasi terhadap hasil lulusan pelatihan. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai apakah lulusan telah memenuhi standar kompetensi yang ditentukan, serta kesiapan mereka untuk memasuki dunia kerja (IDUKA) atau memulai usaha secara mandiri. Evaluasi keluaran ini menjadi penting dalam menilai efektivitas keseluruhan program dan kontribusinya terhadap peningkatan kualitas SDM, khususnya di wilayah Pandeglang. Harapan dari tahap ini adalah terciptanya lulusan yang tidak hanya menguasai keterampilan teknis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam lingkungan kerja yang nyata.

Secara keseluruhan, pelaksanaan evaluasi di LKP Noval menunjukkan adanya perhatian terhadap kualitas dan keberlanjutan program pelatihan. Meskipun masih terdapat kendala seperti keterbatasan sarana dan tingkat komitmen peserta, evaluasi yang dilakukan secara menyeluruh dan berkelanjutan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan efektivitas pelatihan di masa yang akan datang. Evaluasi yang terstruktur dan terintegrasi akan mampu menciptakan lulusan yang kompeten, siap kerja, dan mampu bersaing di era Revolusi Industri 5.0.

PENUTUP

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana manajemen program pelatihan desain grafis di Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Noval Pandeglang yang mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program pelatihan.

Pada tahap perencanaan, LKP Noval menetapkan tujuan program berdasarkan kebutuhan pasar kerja dan minat masyarakat terhadap bidang desain grafis. Penyusunan kurikulum dilakukan secara kolaboratif antara tim penyusun lembaga dan mitra IDUKA, sehingga materi yang diajarkan sesuai dengan standar industri. Program pelatihan diselenggarakan dalam dua bentuk, yaitu kelas privat dan kelas reguler. Instruktur dipilih melalui proses seleksi dan pelatihan, sedangkan sumber dana berasal dari pemerintah serta biaya registrasi peserta.

Pada tahap pelaksanaan, proses dimulai dari rekrutmen peserta melalui promosi di media sosial, pendaftaran, hingga wawancara untuk penempatan peserta berdasarkan kemampuan. Program pelatihan dilaksanakan dalam dua semester, yaitu Juni–Desember dan Januari–Juni. Proses pembelajaran menekankan pada aspek hasil dan proses, dengan penilaian peserta dilakukan oleh tim penguji internal dan eksternal berdasarkan pemahaman materi, tugas, dan kehadiran.

Pada tahap evaluasi, kegiatan dilakukan di akhir pelatihan baik di LKP maupun di Lembaga Sertifikasi Kompetensi (LSK). Evaluasi meliputi pemahaman materi oleh peserta, kinerja instruktur, efektivitas metode pelatihan, serta kelayakan fasilitas dan sarana. Evaluasi dilakukan secara formatif

dan sumatif untuk mengukur perkembangan peserta dan efektivitas program secara menyeluruh.

Secara keseluruhan, manajemen program pelatihan desain grafis di LKP Noval Pandeglang menunjukkan adanya sistem yang terstruktur dalam meningkatkan kompetensi peserta untuk siap memasuki dunia kerja maupun menjadi wirausahawan di bidang desain grafis.

Saran

1. Perencanaan Program Pelatihan

Desain Grafis

Pengelola LKP Noval diharapkan dapat lebih meningkatkan kualitas instruktur melalui pelatihan atau workshop yang relevan dengan kebutuhan industri terkini. Pelatihan bagi instruktur sangat penting agar mereka mampu mengikuti perkembangan teknologi dan metode pembelajaran yang lebih efektif. Selain itu, pengadaan sarana dan prasarana pelatihan, seperti perangkat komputer, perangkat lunak desain, serta ruang praktik yang memadai, perlu menjadi perhatian utama agar proses belajar mengajar dapat berlangsung optimal.

2. Pelaksanaan Program Pelatihan

Desain Grafis

Dalam tahap pelaksanaan, instruktur diharapkan mampu menyampaikan materi dengan metode dan gaya pembelajaran yang komunikatif, interaktif, serta mudah dipahami oleh peserta. Sikap profesional, penggunaan media pembelajaran yang variatif, serta keterlibatan peserta secara aktif dalam kegiatan praktik menjadi kunci keberhasilan pelatihan. Oleh karena itu, motivasi dan pendekatan yang humanis dari instruktur sangat diperlukan agar tujuan

pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

3. Evaluasi Program Pelatihan Desain

Grafis

Evaluasi program pelatihan perlu dilakukan secara disiplin dan berkelanjutan. Pengelola, instruktur, dan peserta diharapkan memiliki komitmen terhadap jadwal evaluasi yang telah ditetapkan. Selain itu, evaluasi materi perlu diperhatikan agar isi pelatihan tetap relevan dengan kebutuhan industri kreatif saat ini. Melalui evaluasi yang terstruktur, kualitas lulusan yang dihasilkan diharapkan tidak hanya memenuhi standar kompetensi, tetapi juga siap bersaing di dunia kerja maupun sebagai wirausaha mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

Ardina, I. (2016). Implementasi Program Pelatihan dalam Meningkatkan Kompetensi Tenaga Kerja. *Jurnal Pendidikan dan Pelatihan*, 2(1), 45–52.

Arifin, Z. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Darmadi, H. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Dewojati, N. T. (2009). *Kajian Sastra dan Budaya Populer: Perspektif Cultural Studies*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. (n.d.). *Pelaksanaan*. Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>

Mangkunegara, A. A. P. (2011). *Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mangkuprawira, S. (2007). *Manajemen Sumber Daya Manusia Strategik*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Mazmanian, D. A., & Sabatier, P. A. (2014). *Implementation and Public Policy*. Lanham: University Press of America.

Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nastiti, A. & Ni'mal, M. (2020). Society 5.0 dan Implikasinya terhadap Dunia Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 1(1), 64–70.

Satori, D., & Komariah, A. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Supardi. (2015). *Penilaian Hasil Belajar di Sekolah*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Tjokroadmodjo, S. (2014). *Manajemen Proyek*. Jakarta: Bumi Aksara.