

**KAJIAN TENTANG PROSES PEMBELAJARAN
PROGRAM PELATIHAN DESAIN GRAFIS
SUBKEJURUAN TEKNOLOGI DAN KOMUNIKASI
DI BALAI BESAR LATIHAN KERJA INDUSTRI SURAKARTA
TAHUN 2016**



SKRIPSI

Oleh:

DWI SUSANTO

K3210020

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2017**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dwi Susanto
NIM : K32100120
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“KAJIAN TENTANG PROSES PEMBELAJARAN PROGRAM PELATIHAN DESAIN GRAFIS SUB KEJURUAN TEKNOLOGI DAN KOMUNIKASI DI BALAI BESAR LATIHAN KERJA INDUSTRI SURAKARTA”** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulisan lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, April 2017

Yang membuat pernyataan



Dwi Susanto

**KAJIAN TENTANG PROSES PEMBELAJARAN
PROGRAM PELATIHAN DESAIN GRAFIS
SUBKEJURUAN TEKNOLOGI DAN KOMUNIKASI
DI BALAI BESAR LATIHAN KERJA INDUSTRI SURAKARTA
TAHUN 2016**



**Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan Program Pendidikan Seni Rupa**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

Nama : Dwi Susanto

NIM : K2310020

Judul skripsi : Kajian tentang Proses Pembelajaran Program Pelatihan Desain Grafis Subkejuruan Teknologi dan Komunikasi di Balai Besar Latihan Kerja Industri Surakarta Tahun 2016.

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

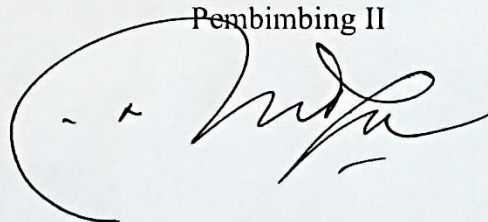
Pembimbing I



Dr. H. Edy Tri Sulistyono, M.Pd.

NIP. 19560717 198601 1 002

Pembimbing II



Endang Widiyastuti, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197105272005012001

PENGESAHAN SKRIPSI

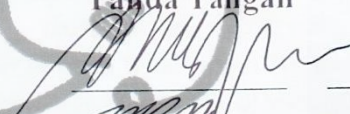
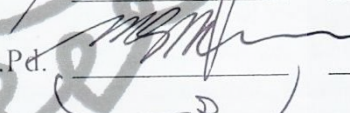
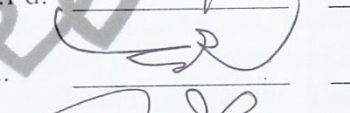
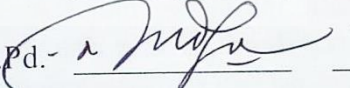
Nama : Dwi Susanto

NIM : K3210020

Judul Skripsi : Kajian tentang Proses Pembelajaran Program Pelatihan Desain Grafis Subkejuruan Teknologi dan Komunikasi di Balai Besar Latihan Kerja Industri Surakarta Tahun 2016.

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta pada hari Jumat, tanggal 21 April 2017 dengan hasil LULUS dan revisi maksimal 3 bulan. Skripsi telah direvisi dan mendapat persetujuan dari Tim Penguji.

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua : Dr. Slamet Supriyadi, M.Pd		17-07-2017
Sekretaris : Dra. M.Y. Ning Yulastuti, M.Pd.		17-07-2017
Anggota I : Dr. H. Edy Tri Sulistyono, M.Pd.		17-07-2017
Anggota II : Endang Widiyastuti, S.Pd., M.Pd.		17-07-2017

Skripsi disahkan oleh Kepala Program Studi Pendidikan Seni Rupa pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 18 Juli 2017

Mengesahkan

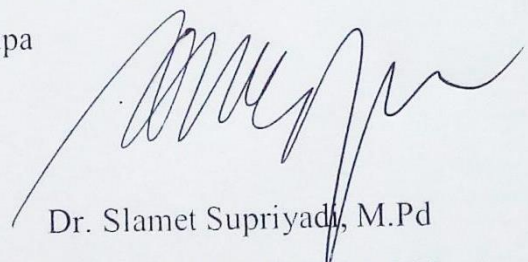


Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret

Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd.

NIP 196101241987021001

Kepala Program Studi Pendidikan Seni Rupa



Dr. Slamet Supriyadi, M.Pd

NIP 19621110 198903 1 003

ABSTRAK

Dwi Susanto. K3210020. **KAJIAN TENTANG PROSES PEMBELAJARAN PROGRAM PELATIHAN DESAIN GRAFIS SUBKEJURUAN TEKNOLOGI DAN KOMUNIKASI DI BALAI BESAR LATIHAN KERJA INDUSTRI SURAKARTA TAHUN 2016**. Skripsi, Surakarta, : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2017.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan mendiskripsikan: (1) penerapan kurikulum dalam pembelajaran program pelatihan desain grafis di Balai Besar Latihan Kerja Industri Surakarta. (2) materi, metode, dan media yang disampaikan dalam proses pembelajaran peserta program pelatihan desain grafis di Balai Besar Latihan Kerja Industri Surakarta. (3) sistim evaluasi pembelajaran peserta pelatihan program desain grafis Balai Besar Latihan Kerja Industri Surakarta. (4) peran pembelajaran desain grafis dalam pembentukan kemandirian pada peserta pelatihan di Balai Besar Latihan Kerja Industri Surakarta.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian studi kasus (*case studies*). Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Sumber data yang digunakan: informan, tempat dan peristiwa, dan dokumentasi dalam proses belajar mengajar. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan: observasi, wawancara, dokumentasi. Validitas data yang digunakan adalah triangulasi metode dan *review informant*. Analisis data yang digunakan adalah analisis model mengalir.

Hasil penelitian ini adalah Kurikulum yang digunakan untuk pelatihan desain grafis di BBLKI Surakarta menggunakan kurikulum pelatihan berbasis kompetensi (PBK), penerapan kurikulum biasanya mengacu 30 berbanding 70, 30 teori dan 70 praktek, dengan total waktu 280 jam pelajaran. Materi pelatihan disusun oleh instruktur dan dapat direvisi sewaktu-waktu jika diperlukan, metode pelatihan menggunakan metode ceramah dan demonstrasi karena dianggap paling efektif dengan waktu pelatihan yang relatif singkat, media pelatihan menggunakan media berbasis IT yakni menggunakan LCD proyektor dan komputer/laptop sebagai alat bantu. Melalui pelatihan desain garfis ini BBLKI Surakarta mampu mencetak calon tenaga kerja yang terampil sehingga mampu bersaing di lapangan kerja selain mencetak calon tenaga kerja lulusan pelatihan ini ada yang telah berwirausaha.

Kata kunci: proses pembelajaran, pelatihan, desain grafis.

ABSTRACT

Dwi Susanto. K3210020. ***A STUDY ON THE LEARNING PROCESS IN GRAPHIC DESIGN TRAINING PROGRAM IN TECHNOLOGY AND COMMUNICATION SUB-VOCATION IN SURAKARTA INDUSTRIAL WORK PRACTICE INSTITUTION IN 2016.*** Thesis, Surakarta: Teacher Training and Education Faculty of Surakarta Sebelas Maret University, 2017.

The objectives of research were to identify and to describe: (1) the application of curriculum in the learning of Graphic Design Training Program in Surakarta Industrial Work Practice Institution (BBLKI Surakarta), (2) material, method and media delivered in the learning process of Graphic Design Training Program participants in Surakarta Industrial Work Practice Institution, (3) learning evaluation system of Graphic Design Training Program participants in Surakarta Industrial Work Practice Institution, and (4) the role of graphic design learning in creating independency among the training participants in Surakarta Industrial Work Practice Institution.

This study use case study research method. This study use descriptive qualitative approach. The data sources used were informant, place and event, and documentation in teaching-learning process. The sampling technique used was purposive sampling one. The techniques of collecting data used were observation, interview, and documentation. Data validation was carried out using method triangulation and review informant. Data analysis was conducted using an interactive model of analysis.

The result of research showed that the curriculum used for graphic design training in BBLKI Surakarta using Competency-Based training curriculum. The application of curriculum usually refers to the ratio of 30:70, 30% of theory and 70% of practice, with total 280 learning hours. The training material was organized by instructor and can be revised any time if necessary, the training methods used were lecturing and demonstration because they were considered as most effective in relatively short time, the training media used was based on IT, using LCD projector, and computer/laptop as the aid. Through this graphic design training, BBLKI Surakarta could create the prospect skillful workers thereby competitive in the job realm; in addition it also create the prospect entrepreneurs.

Keywords: learning process, training, graphic design

MOTTO

Kebenaran suatu hal adalah nutrisi utama kecerdasan yang superior.
(Leonardo da Vinci)

Seni membersihkan jiwa kita dari debu-debu kehidupan setiap hari.
(Pablo Picasso)

Seseorang yang tidak pernah berbuat salah adalah orang yang tidak pernah mencoba melakukan hal baru.
(Albert Einstein)

Berbicara dengan baik dan fasih adalah seni yang hebat, tapi mengetahui saat yang tepat untuk berhenti berbicara juga tindakan yang sama-sama hebat.
(Wolfgang Amadeus Mozart)

PERSEMBAHAN



Tulisan ini saya persembahkan kepada :

Ayah dan ibu yang selalu mendukung
dan mendoakanku.

Teman-teman angkatan 2010 terutama
Dhanar Dwi, Doni, Satria, Irma, Intan,
Essa, Nuris, Anis, Sugeng, Taufik.
Prodi Pend. Seni Rupa JPBS FKIP UNS
Almamaterku

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar dan baik. Dalam penyelesaian skripsi ini, tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah memberikan izin menyusun skripsi.
2. Bapak Dr. Slamet Supriyadi, M.Pd, Kepala Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Bapak Dr. H. Edy Tri Sulistyono, M.Pd. selaku dosen pembimbing I, yang selalu memberikan motivasi dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Endang Widiyastuti, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II, yang selalu memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi.
5. Bapak Kepala BBLKI Surakarta yang telah memberikan izin penelitian untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi.
6. Bapak Era Mawanto selaku instruktur pelatihan desain grafis yang telah membimbing selama melaksanakan penelitian.
7. Peserta Pelatihan Desain Grafis BBLKI Surakarta yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan agar skripsi ini dapat menjadi lebih baik.

Surakarta,

2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGAJUAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN ABSTRAK.....	vi
HALAMAN <i>ABSTRACT</i>.....	vii
HALAMAN MOTTO.....	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR	
A. Kajian Pustaka.....	8
1. Pendidikan.....	8
2. Pendidikan Nonformal.....	9
3. Balai Latihan Kerja.....	11
4. Pembelajaran.....	14
5. Pelatihan.....	25
6. Desain Grafis.....	26
B. Kerangka Berpikir.....	28

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
B. Metode dan Pendekatan Penelitian.....	31
C. Data dan Sumber Data.....	31
D. Teknik Pengambilan Subjek Penelitian.....	32
E. Teknik Pengumpulan Data.....	33
F. Teknik Uji Validitas Data.....	35
G. Teknik Analisis Data.....	37
H. Prosedur Penelitian.....	38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	41
1. Lokasi Penelitian.....	41
2. Deskripsi Data Kurikulum Pelatihan Desain Grafis BBLKI Surakarta	48
3. Deskripsi Data Proses Pelatihan Program Desain Grafis.....	53
4. Deskripsi Data Evaluasi Pelatihan Program Desain Grafis.....	60
5. Deskripsi Data Peran BBLKI Surakarta Dalam Pembentukan Kemandirian Pada Peserta Pelatihan.....	69
B. Pembahasan.....	69
1. Kurikulum.....	69
2. Materi pelatihan	70
3. Metode Pelatihan	72
4. Media Pelatihan	73
5. Evaluasi Pelatihan	75
6. Peran BBLKI Surakarta dalam Meningkatkan Keterampilan Calon Tenaga Kerja.....	76

BAB V SIMPULAN, SARAN DAN IMPLIKASI

A. Simpulan.....	77
B. Implikasi	79
C. Saran.....	79

DAFTAR PUSTAKA.....	81
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	84
----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1. Kerangka Berpikir	30
Gambar 3.1. Analisis Model Mengalir	38
Gambar 3.2. Skema Prosedur Penelitian	40
Gambar 4.1. Lokasi BBLKI Surakarta	41
Gambar 4.2. Gedung BBLKI Surakarta	41
Gambar 4.3. Struktur Organisasi BBLKI Surakarta	44
Gambar 4.4. Denah Gedung BBLKI Surakarta	47
Gambar 4.5. Instruktur Melaksanakan Pendahuluan	57
Gambar 4.6. Instruktur Menyampaikan Materi dengan Bantuan LCD (Proyektor)	57
Gambar 4.7. Peserta Pelatihan Mempraktekkan Materi yang Telah Didemonstrasikan oleh Instruktur	58
Gambar 4.8. Instruktur Mendampingi Peserta saat Berproses Membuat Desain Grafis	58
Gambar 4.9. Peserta Pelatihan Mencetak Hasil Pekerjaan	59
Gambar 4.10. Peserta Pelatihan Memotong Stiker Hasil Desain Sendiri	59
Gambar 4.11. Hasil Karya Peserta Kemasan Produk, Kartu Nama, Stiker, dan Brosur	60
Gambar 4.12. Lembar Penilaian Teori	64
Gambar 4.13. <i>Chek List</i> Penilaian Teori	65
Gambar 4.14. Lembar Penilaian Praktek	66
Gambar 4.15. <i>Chek List</i> Aktivitas Praktek	68
Gambar 4.16. Peserta Pelatihan Desain Grafis Mempelajari Modul	71
Gambar 4.17. Modul Pelatihan Desain Grafis	71
Gambar 4.18. Komputer yang Digunakan Kelas Desain Grafis	74
Gambar 4.19. LCD Proyektor yang Digunakan Kelas Desain Grafis	74

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 3.1.	Waktu Penelitian	31
Tabel 4.1.	Daftar Pegawai BBLKI Surakarta	45
Tabel 4.2.	Daftar Instruktur Pengajar Program Pelatihan Desain Grafis.....	53



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kurikulum Berbasis Kompetensi Pelatihan Desain Grafis BBLKI Surakarta.....	84
2. Silabus Pelatihan Desain Grafis BBLKI Surakarta Unit Kompetensi Membuat dan Memanipulasi Gambar Digital.....	85
3. Silabus Pelatihan Desain Grafis BBLKI Surakarta Unit Kompetensi Mengoperasikan Piranti Lunak Pengolah Gambar Vektor.....	94
4. Silabus Pelatihan Desain Grafis BBLKI Surakarta Unit Kompetensi Merubah dan Memperbaiki Efek Khusus.....	99
5. <i>Lesson Plan</i> /Rencana Pelajaran Pelatihan Desain Grafis Pertemuan 1.....	103
6. <i>Jobsheet</i> /Lembar Kerja Pelatihan Desain Grafis Membuat Monitor Komputer dengan <i>Software Corelldraw</i>	107
7. Buku Informasi, Buku Kerja, dan Buku Penilaian Unit Kompetensi Mengoperasikan Piranti Lunak Pengolah Gambar Vektor.....	112
8. Buku Informasi, Buku Kerja, dan Buku Penilaian Unit Kompetensi Membuat dan Memanipulasi Gambar-Gambar Digital.....	113
9. Buku Informasi, Buku Kerja, dan Buku Penilaian Unit Kompetensi Memperbaiki, Merawat, dan Mengubah Efek Khusus.....	114
10. Daftar Wawancara Instruktur Pelatihan Desain Grafis BBLKI Surakarta.....	115
11. Hasil Karya Peserta Pelatihan.....	121
12. Surat Izin Menyusun Skripsi FKIP.....	122
13. Surat Keputusan Izin Menyusun Skripsi.....	123
14. Surat Permohonan Izin Penelitian FKIP.....	124
15. Surat Permohonan Izin Penelitian untuk Rektor.....	125
16. Surat Permohonan Izin Penelitian di BBLKI Surakarta.....	126
17. Surat Izin Melaksanakan Penelitian di BBLKI Surakarta.....	127
18. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	128