

**EFEKTIFITAS PELATIHAN *JUNIOR GRAPHIC DESIGN*
DALAM PROGRAM *VOCATIONAL SCHOOL GRADUATE ACADEMY*
BEASISWA TALENTA DIGITAL KOMINFO TAHUN 2024**

***EFFECTIVENESS OF JUNIOR GRAPHIC DESIGN TRAINING IN THE
VOCATIONAL SCHOOL GRADUATE ACADEMY PROGRAM
MINISTRY OF COMMUNICATION AND INFORMATION TECHNOLOGY'S
DIGITAL TALENT SCHOLARSHIP IN 2024***

Mahmud^{1*}, Rizki Faulianur², Hilmi³, Muhammad Azzahari⁴

¹ Politeknik Negeri Lhokseumawe, Lhokseumawe, Provinsi Aceh, Indonesia

² Politeknik Aceh, Banda Aceh, Provinsi Aceh, Indonesia

³ Universitas Malikussaleh, Lhokseumawe, Provinsi Aceh, Indonesia

⁴ Politeknik Negeri Lhokseumawe, Lhokseumawe, Provinsi Aceh, Indonesia

mahmud@pnl.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji efektifitas program pelatihan *Junior Graphic Designer* di Politeknik Aceh sebagai bagian dari *Vocational School Graduate Academy* Beasiswa Talenta Digital Tahun 2024. Penelitian ini berfokus pada peningkatan kompetensi lulusan vokasi. Metode penelitian mencakup pengumpulan data berdasarkan indikator efektivitas program, termasuk pencapaian tujuan, kualitas materi, metodologi pengajaran, umpan balik peserta, tindak lanjut, dan rencana jangka panjang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan berhasil secara efektif meningkatkan keterampilan peserta secara signifikan dan relevan dengan perkembangan industri. Dukungan tindak lanjut juga membantu transisi peserta ke dunia kerja. Disarankan agar program pelatihan terus dilakukan pembaharuan agar tetap sejalan dengan tren industri terbaru, serta menambahkan elemen yang memperkuat jaringan profesional.

Kata kunci: *Junior Graphic Design*, Pelatihan, Kompetensi, Talenta Digital

ABSTRACT

This study examines the effectiveness of the Junior Graphic Designer training program at Polytechnic Aceh as part of the Vocational School Graduate Academy Digital Talent Scholarship in 2024, focusing on improving the competence of vocational graduates. The research method includes data collection based on indicators of program effectiveness, including achievement of objectives, material quality, teaching methodology, participant feedback, follow-up, and long-term plans. The results of the study indicate that the training was successful in effectively improving participants' skills significantly and relevant to industry developments. Follow-up support also helps participants transition into the workforce. It is recommended that the training program continue to be updated to stay in line with the latest industry trends, as well as adding elements that strengthen professional networks.

Keywords: *Junior Graphic Design, Training, Competence, Digital Talent*

PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 sebagai sebuah *roadmap* (peta jalan) yang terintegrasi untuk mengimplementasikan sejumlah strategi dalam memasuki era industri 4.0. Guna mencapai sasaran tersebut, langkah kolaboratif ini perlu dilakukan dengan melibatkan beberapa pemangku kepentingan, mulai dari institusi pemerintahan, asosiasi dan pelaku industri, hingga unsur akademisi. Hal ini ditandai meningkatnya konektivitas, interaksi, dan batas antara manusia, mesin, dan sumber daya lainnya yang semakin konvergen melalui teknologi informasi dan komunikasi.

Isu revolusi industri 4.0 perlu mendapat perhatian yang serius sehingga kita dapat mempersiapkan diri untuk menjawab tantangan tersebut. Sumber daya yang kompeten adalah salah satu faktor utama penentu keberhasilan transformasi era 4.0 tersebut, karena itu peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) perlu diprioritaskan. Pemerintah Indonesia melalui kementerian-kementerian yang ada saat ini terus menggenjot peningkatan kualitas SDM di Indonesia (Mahmudah, 2022).

Politeknik Aceh diharapkan menjadi solusi bagi tersedianya SDM yang berkualitas, profesional, berintegritas dan terpercaya tidak hanya di Aceh, namun juga di seluruh dunia, sesuai dengan cita-cita para *stakeholders* pendiri Politeknik Aceh yang merupakan kolaborasi berbagai lembaga nasional dan internasional.

Dalam mendukung kegiatan peningkatan SDM yang berkualitas, proses pembelajaran di Politeknik Aceh telah didukung oleh SDM Dosen dan staf yang handal lulusan dari berbagai kampus dalam dan luar negeri, ditunjang dengan sarana-prasarana yang memadai, serta didukung kerjasama dengan berbagai pihak. Untuk mewujudkan

suasana akademik dan keilmuan yang kondusif, kurikulum Politeknik Aceh disusun berbasis kebutuhan industri dengan melibatkan para pakar dari industri. Untuk menjawab tantangan di atas kedepan dibutuhkan tenaga kerja yang dibekali dengan berbagai kemampuan *hardskill* diantaranya untuk dapat memenuhi permintaan pasar kerja terhadap para pekerja terampil (Mahmud, 2022).

METODE

Dasar Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan sebagai wujud implementasi pelaksanaan kegiatan berdasarkan perjanjian kerjasama dengan Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kementerian Komunikasi dan Informatika Nomor 1129/MoU/M.KOMINFO/HK.04.02/12/2019 dan Nomor 074/MoU/04/01/11.2019 tentang Sinergitas dan Pengembangan Penyelenggaraan Program-Program di Bidang Komunikasi dan Informatika dan Kontrak Swakelola untuk melaksanakan swakelola Beasiswa Pelatihan Intensif non gelar *Digital Talent Scholarship* Tahun 2024 Nomor: 1227/BBPSDMP.12/KU.01.04/07/2024.

Tujuan Penelitian

Secara garis besar penelitian ini bertujuan untuk melihat tujuan meningkatkan kompetensi lulusan pendidikan vokasi yang akan berdampak dalam upaya pengurangan angka pengangguran, serta mampu memenuhi kebutuhan tenaga terampil di bidang teknologi serta mencetak talenta/SDM *level* teknisi dalam bidang digital khususnya di bidang *Junior Graphic Designer*.

Metode Penelitian

Pengumpulan data dari semua aspek ini akan memberikan gambaran menyeluruh tentang seberapa efektif program pelatihan *Junior Graphic Designer*. Untuk menilai efektivitas program pelatihan *Junior Graphic Design* ini peneliti menggunakan beberapa indikator utama antara lain adalah:

1. Pencapaian tujuan program
2. Kualitas materi pelatihan
3. Metodologi pengajaran
4. Umpan balik peserta
5. Tindak lanjut
6. Rencana jangka panjang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini uraian hasil penelitian yang di susun berdasarkan indikator utama pelaksanaan.

1. Pencapaian tujuan program

Desain program Vocational School Graduate Academy atau yang biasa disingkat VSGA merupakan program pelatihan dan sertifikasi berbasis kompetensi nasional yang ditujukan bagi lulusan SMK/ sederajat serta mahasiswa diploma 1, 2, 3, dan 4 yang belum bekerja dimana output luaran terakhir adalah keberhasilan untuk mengikuti proses uji sertifikasi kompetensi yang

esuai standar dari BNSP. Pelatihan dengan skema *Junior Graphic Designer* ini dilaksanakan berdasarkan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI). Peserta pelatihan *Junior Graphic Designer* akan dapat mengidentifikasi elemen visual yang diperlukan dan merancangny dengan bantuan perangkat lunak bidang desain sebagai solusi dari permasalahan komunikasi visual yang dialami oleh *user* atau pengguna. Peserta akan mengikuti uji kompetensi dan sertifikasi *Junior Graphic Designer* diakhir pelatihan. peserta yang dinyatakan kompeten akan menerima Sertifikat Kompetensi Junior Graphic Designer dari BNSP.

2. Kualitas Materi Pelatihan

Beberapa Unit Kompetensi Utama yang di beri pada pelatihan *Junior Graphic Design* antara lain sebagai berikut:

- a. Prinsip dasar desain
- b. Prinsip dasar komunikasi
- c. *Design brief*
- d. Mengoperasikan perangkat lunak desain
- e. Menciptakan karya desain [3-8].

Secara garis besar materi pelatihan untuk skema *Junior Graphic Designer* dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Materi Pelatihan

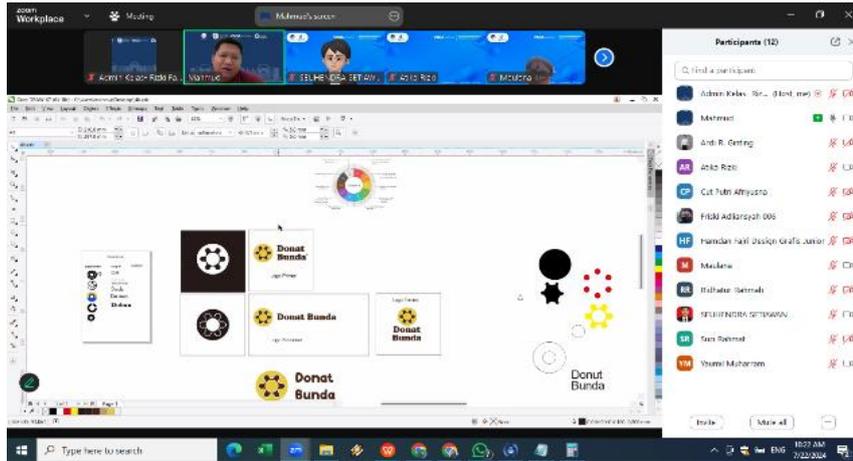
Topik	Materi Pembahasan
Ke-1	Prinsip Dasar Komunikasi) Menggali materi informasi yang berkaitan dengan pengetahuan dasar komunikasi.) Menjelaskan pengetahuan dasar komunikasi.) Membedakan komponen komunikasi.) Menerapkan pengetahuan.
Ke-2	Prinsip Dasar Desain Grafis) Mengaplikasikan prinsip dasar desain.) Menjelaskan pengertian Design Thinking.) Menjelaskan pengetahuan dasar seni rupa.) Menjelaskan pengertian dasar desain sebagai bagian dari lingkup seni rupa.) Mengaplikasikan pengetahuan mengenai sejarah seni rupa dan desain.

- Ke-3 Introduce *Design Brief*
 -) Menyusun *design brief*.
 - Ke-4 *Design Brief*
 -) Melaksanakan *design brief*.
 - Ke-5 Mengetahui Format File Desain Grafis.
 - Ke-6 Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain Grafis Berbasis Vektor.
 - Ke-7 Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain Grafis Berbasis Vektor Lanjutan.
 - Ke-8 Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain Grafis Berbasis Bitmap.
 - Ke-9 Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain Grafis Berbasis Bitmap Lanjutan.
 - Ke-10 Menciptakan Karya Desain Sesuai *Design Brief*
 -) Mengidentifikasi *design brief* atau *project brief*.
 -) Membuat sketsa karya desain.
 -) Mengembangkan wujud karya desain.
 -) Mendiskusikan wujud karya desain.
 -) Menciptakan purwarupa/dummy karya desain.
 -) Mempresentasikan karya desain.
 -) Menggunakan teori desain grafis dalam memaparkan atau mengidentifikasi konsep desain.
 -) Menjabarkan tahapan tahapan desain secara menyeluruh kepada klien.
 -) Menampilkan presentasi visual.
 - Ke-11 Merancang Poster dan Brochure
 -) Mempresentasikan karya desain.
 - Ke-12 Merancang *Product Packaging*
 -) Mempresentasikan karya desain.
 - Ke-13 Merancang *Corporate Identity* (Logo)
 -) Mempresentasikan Karya Desain.
 - Ke-14 Merancang Infografis
 -) Mempresentasikan Karya Desain.
 - Ke-15 Merancang Media Promosi Digital Untuk Media Sosial.
-

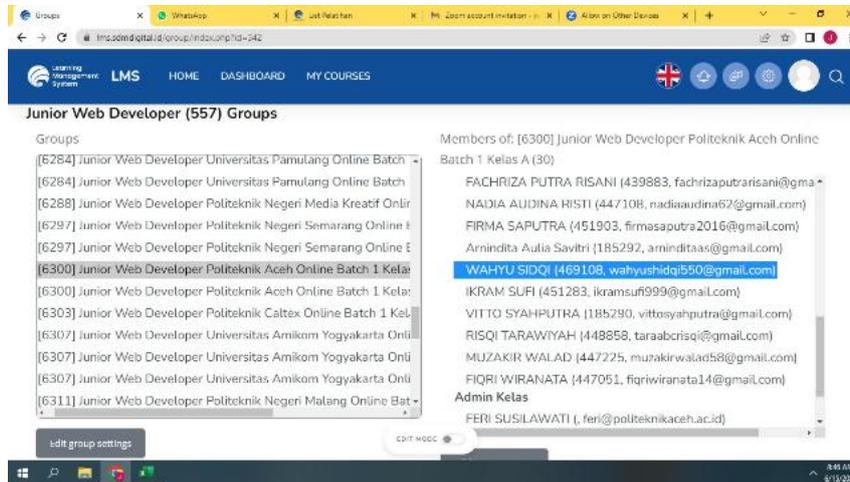
Materi pembahasan ini sudah disusun sedemikian rupa untuk memenuhi unit kompetensi yang sudah ditetapkan pada SKKNI.

3. Metodologi Pengajaran

Metodologi pengajaran peserta pelatihan skema *Junior Graphic Designer* mengikuti pelatihan secara daring selama 15 Kali Pertemuan dengan *Video conference* dan dalam *Learning Management System*.



Gambar 1. Pembelajaran Melalui *Video Conference*



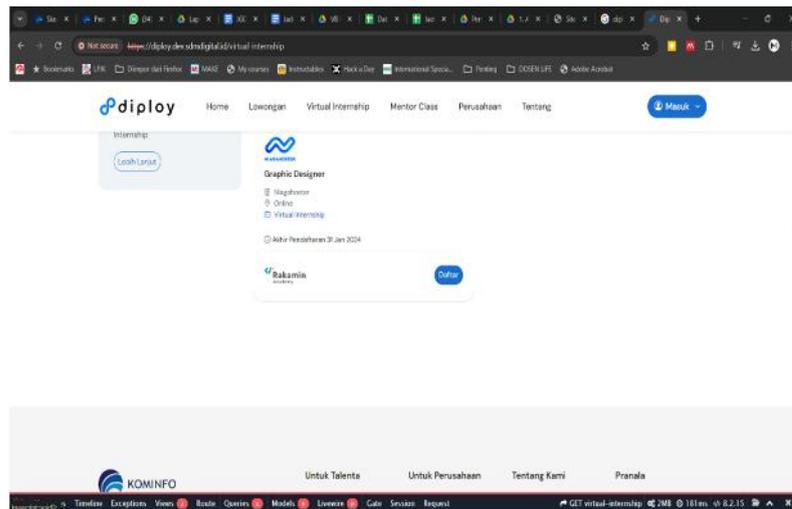
Gambar 2. Pembelajaran Melalui *Learning Management System (LMS)*

Setelah menyelesaikan pelatihan ini, peserta yang dinyatakan *completion* atau selesai.

4. Tindak Lanjut

Setelah program pelatihan selesai dan peserta dinyatakan *completion*, peserta VSGA yang mengikuti sampai tahap sertifikasi, Kominfo juga memfasilitasi

peserta untuk masuk dalam *job portal online Diploy (platform digital)*. Hal ini ditujukan supaya lulusan peserta pelatihan mendapatkan kesempatan bertemu dengan dunia usaha dan dunia industri yang sedang mencari talenta digital baik untuk dipekerjakan secara *full time* ataupun *part time, freelancer*, dan *project base*, juga program magang.



Gambar 3. Tampilan Diploy (*platform digita*)

5. Rencana Jangka Panjang

Rencana jangka panjang yang sudah dilaksanakan selama ini adalah survey kebekerjaan setelah 2 tahun atau 3 tahun pelatihan yang menggunakan *platform online* untuk menelusuri apa yang dilakukan lulusan peserta pelatihan setelah mengikuti pelatihan dan mendapatkan sertifikasi. Dengan menganalisis aspek-aspek di atas, didapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai efektivitas program pelatihan *Junior Graphic Design* di Mitra Politeknik Aceh dalam program *Vocational School Graduate Academy Beasiswa Talenta Digital Kominfo* tahun 2024.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan mengenai efektivitas pelatihan *Junior Graphic Design* di Mitra Politeknik Aceh dalam program *Vocational Graduate Academy Beasiswa Talenta Digital Kominfo* tahun 2024 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pelatihan tersebut berhasil memenuhi tujuan yang ditetapkan, dengan indikator terjadinya peningkatan secara signifikan dalam beberapa ketetampilan khususnya keterampilan dalam desain grafis,

baik dalam penggunaan perangkat lunak maupun pemahaman konsep dasar desain sesuai unit kompetensi yang ditetapkan pada standar SKKNI.

2. Materi pelatihan relevan dengan perkembangan industri, dan metode pengajaran yang interaktif serta praktis meningkatkan keterlibatan peserta. Pengalaman dan sertifikat yang didapatkan oleh peserta dapat mempermudah dan meningkatkan peluang peserta untuk diterima di industri desain grafis.

Saran

Secara keseluruhan, pelatihan ini dapat dianggap efektif dan memberikan manfaat nyata bagi peserta. Untuk meningkatkan efektivitas di masa mendatang, disarankan agar program pelatihan ini terus diperbarui baik berupa bahan ajar, silabus dan kemampuan instruktur dalam menyesuaikan metode ajar dengan tren industri terbaru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Politeknik Aceh dan terkhusus kepada Balai Besar Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Penelitian

Komunikasi dan Informatika Medan, Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Komunikasi dan Digital Kementerian Komunikasi dan Digital RI.

DAFTAR PUSTAKA

Mahmudah, D. (2022). Evaluasi Pelaksanaan *Digital Talent Scholarship* (DTS) *Vocational School Graduated Academy* (VSGA) Di Kota Palembang Pada Masa Pandemi Covid-19. *Majalah Semi Ilmiah Populer Komunikasi Massa*, 3(Nomor 1), 18-25.

Mahmud, M., Yunus, A., Zulfadli, Z., Aswar, A., Hilmi, H., & Dirhamsyah, M. (2022). Efektifitas Penyerapan Tenaga Kerja Skill Pada Program “Pemagangan Dan Workplace Training” Pemerintah Aceh. *VOCATECH: Vocational Education and Technology Journal*, 3(2), 81-88.

Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia. (2016). Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Aktivitas Profesional, Ilmiah Dan Teknis Golongan Pokok Aktivitas Profesional, Ilmiah Dan Teknis Lainnya Bidang *Desain Grafis* Dan *Desain Komunikasi Visual*, Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 301 Tahun 2016.

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2024). Deskripsi Pelatihan *Daring Junior Graphic Design* 2024 90 Jam.

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2024). Silabus Pelatihan Junior Graphic Designer. *Digital Talent Scholarship* Tahun 2024

<https://diploy.dev.sdmdigital.id/> diakses 10 Oktober 2024

<https://digitalent.kominfo.go.id/> diakses 10 Oktober 2024

<https://lms.sdmdigital.id/> diakses 10 Oktober 2024