



**PROSPEK PELAKSANAAN KURSUS KOMPUTER BIDANG  
DESAIN GRAFIS PADA DUNIA KERJA DI SANGGAR  
KEGIATAN BELAJAR BONDOWOSO  
TAHUN 2009**

**SKRIPSI**

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat  
untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Luar Sekolah (S1)  
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

oleh

**SYAIFUL BARI  
NIM 050210201254**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2010**

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ayahanda dan Ibunda tercinta, yang telah mendo'akan, meberikan semangat dan kasih sayang serta pengorbanan selama ini;
2. Guru-guruku sejak Taman Kanak-kanak hingga Perguruan Tinggi terhormat, yang telah memberikan ilmu dan membimbing dengan penuh keihklasan dan kesabaran;
3. Kakak-kakaku yang selalu mendo'akan dan memberikan semangat serta kasih sayang selama ini;
4. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, khususnya Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Luar Sekolah.
5. Seseorang yang aku cintai selama ini yang telah memberikan kasih sayang, perhatian, serta dukungan kepadaku.

MOTTO

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ  
أَوْثُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

(Q.S Al-Mujadilah, ayat 11)

(..... Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang berilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan) \*)

Tak ada yang tak mungkin, selalu ada jalan untuk menggapai apapun, dan bila kita memiliki cukup kemauan maka kita akan memiliki cukup sarana. Sering kali hanya merupakan alasan jika kita mengatakan Sesuatu adalah tak mungkin. \*\*)

Bila seseorang melangkah maju dengan penuh rasa percaya diri untuk meraih mimpinya, dan berusaha untuk menjalani hidup yang ia mimpikan, maka ia akan menemui keberhasilan yang tak terduga pada saat yang tak terduga pula. \*\*\*)

\*) Departemen Agama republik Indonesia. 1998. Al Quran dan Terjemahan. Semarang: CV Asy-Syifa.

\*\*) Rochefouclaud, F dalam Bakir, R. S. 2005. Kekuatan Motivasi. Batam: Interaksara.

\*\*\*) Thoreau, H dalam Bakir, R. S. 2005. Kekuatan Motivasi. Batam: Interaksara.

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syaiful Bari

NIM : 050210201254

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Prospek Pelaksanaan Kursus Komputer Bidang Desain Grafis pada Dunia Kerja di Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 29 Juni 2010

Yang menyatakan,

Syaiful Bari  
NIM 050210201254

**SKRIPSI**

**PROSPEK PELAKSANAAN KURSUS KOMPUTER BIDANG  
DESAIN GRAFIS PADA DUNIA KERJA DI SANGGAR  
KEGIATAN BELAJAR BONDOWOSO  
TAHUN 2009**

Oleh

Syaiful Bari  
NIM 050210201254

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Drs. Misno, M.Pd

Dosen Pembimbing Anggota : Drs. Ahmad Zein, M.Pd

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “Prospek Pelaksanaan Kursus Komputer Bidang Desain Grafis pada Dunia Kerja di Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso Tahun 2009” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jember pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 29 Juni 2010

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Drs. H.A.T. Hendra Wijaya, SH. M.Kes  
NIP.19581212 198602 1 002

Drs. Ahmad Zein, M.Pd  
NIP. 19520303 198002 1 001

Anggota:

1. Drs. Misno, M.Pd ( )  
NIP. 19550813 198103 1 003
2. Dra. Hj. Khutobah M.Pd ( )  
NIP.19561003 198212 2 001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan

Universitas Jember

Drs.H.Imam Muchtar, SH.M.Hum  
NIP.19540712 19800 3 1005



## RINGKASAN

**Prospek Pelaksanaan Kursus Komputer Bidang Desain Grafis pada Dunia Kerja di Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso Tahun 2009;** Syaiful Bari, 050210201254; 2010: 75 halaman; Program Studi Pendidikan Luar Sekolah Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Perkembangan teknologi dan sosial budaya saat ini menuntut setiap orang harus mampu menyesuaikan diri dengan perubahan kehidupan. Bila tidak mampu menyesuaikan diri, maka tidak mustahil akan menjadi korban perubahan. Karena itulah setiap orang harus berusaha menyiapkan diri untuk menghadapi kemajuan teknologi dan sosial budaya. Dengan kata lain keberadaan kursus sebagai salah satu satuan pendidikan nonformal yang dikategorikan sebagai bentuk pendidikan berkelanjutan, memegang peranan yang sangat penting dan strategis dalam memperluas kesempatan belajar bagi masyarakat yang karena berbagai hal tidak mungkin dipenuhi oleh pendidikan pada jalur sekolah.

Seiring perkembangan teknologi komputer bidang desain grafis saat ini, kebutuhan akan desain grafis saat ini lebih mengarah kepada proses penyampaian ide, pesan, maupun informasi. Desain grafis adalah dunia yang menyenangkan dan jauh dari rasa membosankan, karena seseorang yang berprofesi sebagai desainer grafis seringkali tidak menjadikan tugas mendesain sebagai beban pekerjaan yang memberatkan, tetapi lebih pada permainan gambar, warna, letak, dan keseimbangan dari objek yang diolah, oleh sebab itu desainer grafis saat ini menjadi profesi yang banyak dicita-citakan oleh kalangan muda. Bila diperhatikan hampir semua kantor jasa dan barang membutuhkan media cetak sebagai media promosinya. Sehingga jasa desainer grafis sangat dibutuhkan untuk merancang produk, kemasan, logo perusahaan, iklan, kartu nama, kop surat, brosur dan kepentingan promosi lainnya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui prospek pelaksanaan kursus komputer bidang desain grafis pada dunia kerja di Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso, khususnya prospek 10 peserta kursus komputer bidang desain grafis.

Daerah penelitian yang digunakan adalah di Sanggar Kegiatan Belajar kabupaten Bondowoso Jalan Letnan Rantam 01 Bondowoso Kompleks Stadion E.J Magenda Kelurahan Badean Kecamatan Bondowoso berdasarkan metode *purposive sampling area*. Informan kunci adalah 10 peserta kursus komputer bidang desain grafis tahun 2009 di Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso yang telah memenuhi kriteria dengan menggunakan metode *purposive sampling*, sedangkan informan pendukungnya adalah penyelenggara dan karyawan Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan jenis penelitiannya adalah penelitian non eksperimental. Sumber data dalam penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder, sedangkan metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dengan pengamatan langsung dan tidak langsung, wawancara bebas terpimpin dimana peneliti mempersiapkan kerangka pertanyaan terlebih dahulu dan dokumentasi. Untuk mendapatkan data yang valid peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber. Sehingga analisis data dilakukan melalui tiga tahap yaitu tahap reduksi, tahap penyajian data dan tahap verifikasi (Penyimpulan). Hasil penelitian yang diperoleh dari prospek 10 peserta kursus komputer bidang desain grafis di Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso yaitu peserta lulusannya yang menjadi informan kunci telah membuka usaha mandiri di bidang desain grafis serta tiga lulusan terbaik disalurkan pada DUDI (dunia usaha dan industri) yang bekerja sama dengan Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso sesuai kesepakatan sebelumnya.

Pelaksanaan kursus komputer bidang desain grafis di Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso telah memenuhi syarat sebagaimana yang ditetapkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 49 Tahun 2007 tentang Standar Pengelolaan oleh Satuan Pendidikan Nonformal yang meliputi; perencanaan program, pelaksanaan rencana kerja, dan evaluasi. Sehingga peserta lulusannya berkualitas dan mampu bersaing dalam dunia kerja atau dapat membuka lapangan kerja sendiri.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kursus sangat penting dalam upaya peningkatan ilmu pengetahuan dan keterampilan, karena proses kursus dapat meningkatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan seseorang menjadi lebih baik.



## PRAKATA

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Prospek Pelaksanaan Kursus Komputer Bidang Desain Grafis pada Dunia Kerja di Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso Tahun 2009”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Jurusan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada terhingga kepada:

1. Bapak Drs.H.Imam Muchtar, SH.M.Hum selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
2. Bapak Prof. Dr.Marijono, Dipl RSL selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan yang dengan penuh kesabaran memberikan pengarahan dan saran serta tidak henti-hentinya membangkitkan semangat pada diri saya;
3. Bapak Drs. H.A.T. Hendra Wijaya, SH. M.Kes selaku Ketua Program Pendidikan Luar Sekolah serta selaku Dosen Pembimbing Akademik yang dengan penuh kesabaran memberikan pengarahan dan saran serta tidak henti-hentinya membangkitkan semangat pada diri saya;
4. Bapak Drs. Misno, M.Pd, selaku Dosen Pambimbing I yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
5. Bapak Drs. Ahmad Zein M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan perhatiannya dengan penuh kesabaran dan memberikan motivasi demi terselesaikannya penulisan skripsi ini;
6. Bapak dan Ibu Dosen khususnya Dosen Pendidikan Luar Sekolah serta seluruh staf karyawan dan karyawan di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;

7. Keluarga Besar Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Bondowoso khususnya Bapak Drs. Sugiarto Utomo selaku Kepala SKB Bondowoso dan Bapak Drs. Widiyono selaku Ketua Penyelenggara Kursus Komputer Bidang Desain Grafis Tahun 2009, terima kasih yang tak terhingga atas bantuan selama proses penelitian skripsi ini dan terima kasih kepada para karyawan yang tidak dapat disebutkan satu persatu serta para peserta pelatihan yang telah membantu demi kelancaran dalam penyelesaian skripsi ini;
8. Teman-teman PLS angkatan 2005 (Lutfi, Galih, Agus, Wike, Suci, Baidowi, Ruvi, Yuni, Yuvi, Uli dan Mirza) yang telah memberikan bantuan serta dukungan demi kelancaran dan terselesaikannya skripsi ini;
9. Keluarga besar HMP PLS “Andragogie” dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih untuk kalian semua;
10. Kakakku Umi Kulsum, Jazuli, dan Misbahul Hasan, terima kasih atas do’a, perhatian, serta kasih sayangnya;
11. Seseorang tercinta bernama Anita Rikawati, terima kasih atas perhatian, dukungan, bantuan serta kasih sayangnya.
12. Teman-temanku di rumah Keltop, Temon, dan Toyon terima kasih atas bantuan serta dukungan kalian demi kelancaran proses penyelesaian skripsi ini.

Penulis juga menerima kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga tulisan ini dapat bermanfaat.

Jember, 29 Juni 2010

Penulis

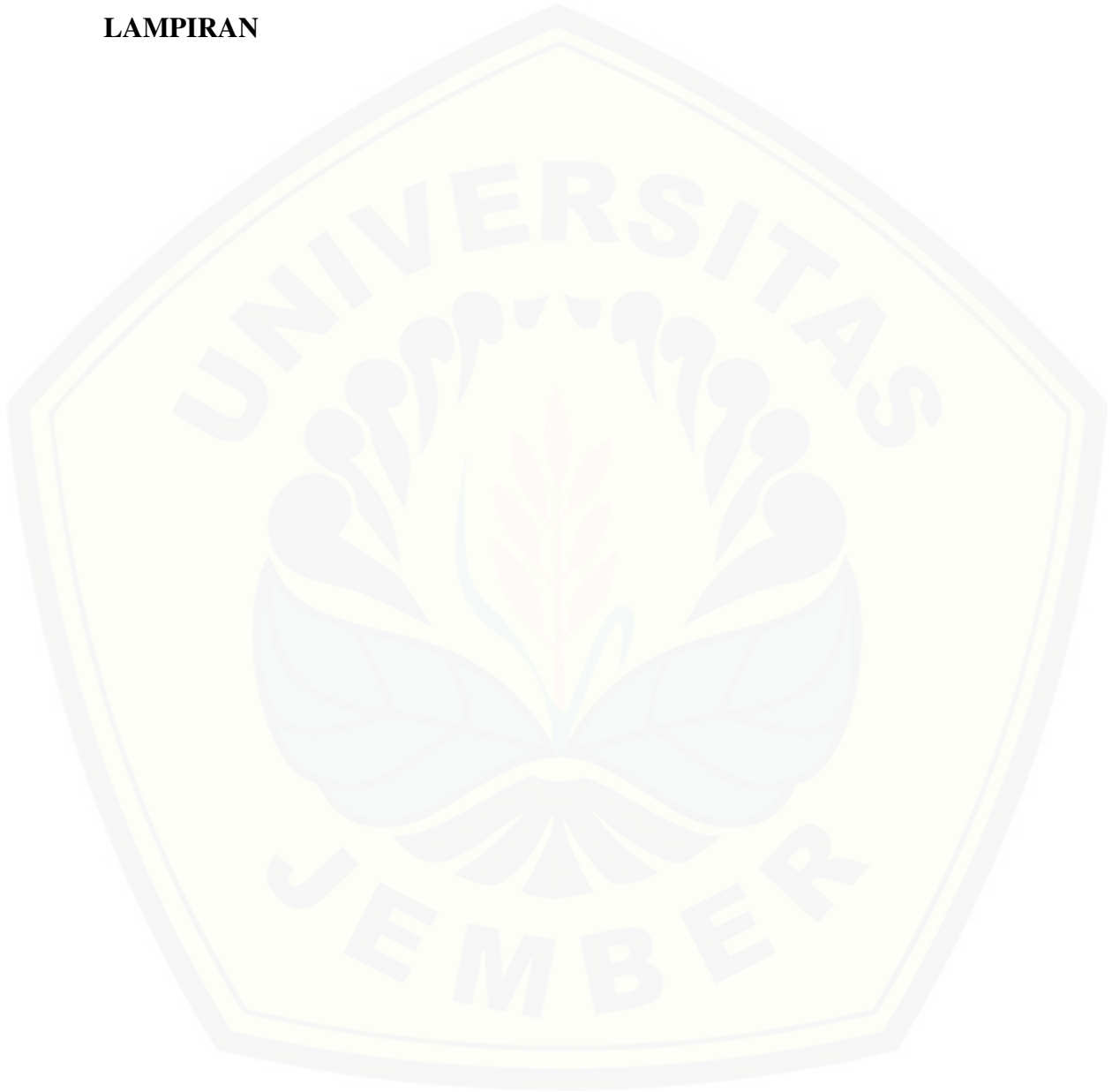
DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PEMBIMBINGAN</b> .....	v
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	vi
<b>RINGKASAN</b> .....	vii
<b>PRAKATA</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	4
<b>1.3 Tujuan Penelitian</b> .....	4
<b>1.4 Manfaat Penelitian</b> .....	5
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	7
<b>2.1 Pelaksanaan Kursus Komputer</b> .....	7
<b>2.2 Desain Grafis dan Dunia Kerja</b> .....	10
<b>2.3 Sanggar Kegiatan Belajar (SKB)</b> .....	14
2.3.1 Standar Pengelolaan Pendidikan oleh Satuan Pendidikan Nonformal .....	16
2.3.1.1 Perencanaan Program.....	16
2.3.1.2 Pelaksanaan Rencana Kerja .....	18
2.3.1.3 Evaluasi .....	20

<b>BAB 3. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>23</b>
<b>3.1 Tempat dan Waktu Penelitian .....</b>	<b>23</b>
3.1.1 Tempat Penelitian .....	23
3.1.2 Waktu Penelitian .....	24
<b>3.2 Teknik Pengambilan Informan .....</b>	<b>24</b>
<b>3.3 Definisi Operasional .....</b>	<b>26</b>
3.3.1 Prospek Pelaksanaan Kursus Komputer Bidang Desain Grafis pada Dunia Kerja .....	26
<b>3.4 Desain Penelitian .....</b>	<b>26</b>
<b>3.5 Data dan Sumber Data .....</b>	<b>28</b>
<b>3.6 Metode Pengumpulan Data .....</b>	<b>29</b>
3.6.1 Metode Observasi .....	29
3.6.2 Metode Wawancara .....	31
3.6.3 Metode Dokumentasi .....	32
<b>3.7 Tehnik Pengolahan dan Analisis Data .....</b>	<b>33</b>
3.7.1 Tehnik Pengolahan Data .....	33
3.7.2 Teknik Analisis Data .....	34
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>36</b>
<b>4.1 Data Pelengkap .....</b>	<b>36</b>
4.1.1 Gambaran Umum Daerah Penelitian .....	36
4.1.1.1 Letak Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso .....	36
4.1.1.2 Dasar Hukum dan Latar Belakang Berdirinya Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso.....	37
4.1.2 Tujuan dan Fungsi Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso .	37
4.1.2.1 Tugas Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso .....	37
4.1.2.2 Fungsi Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso .....	37
4.1.3 Visi dan Misi Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso .....	38
4.1.3.1 Visi Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso.....	38
4.1.3.2 Misi Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso .....	38

4.1.4 Tujuan dan Strategi Sanggar Kegiatan Belajar	
Bondowoso .....	39
4.1.4.1 Tujuan Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso .....	39
4.1.4.2 Strategi Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso .....	39
4.1.5 Struktur Organisasi Sanggar Belajar Bondowoso .....	40
<b>4.2 Data Utama</b> .....	41
4.2.1 Pelaksanaan Kursus Komputer Bidang Desain Grafis di	
Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso .....	42
4.2.1.1 Perencanaan Program .....	43
4.2.1.2 Pelaksanaan Rencana Kerja .....	45
4.2.1.3 Evaluasi .....	55
4.2.2 Prospek Mengikuti Kursus Komputer Bidang Desain	
Grafis pada Dunia Kerja di Sanggar Kegiatan Belajar	
Bondowoso .....	57
<b>4.3 Interpretasi Hasil Penelitian</b> .....	63
4.3.1 Pelaksanaan Kursus Komputer Bidang Desain Grafis di	
Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso .....	63
4.3.2 Prospek Mengikuti Kursus Komputer Bidang Desain	
Grafis pada Dunia Kerja di Sanggar Kegiatan Belajar	
Bondowoso .....	64
4.3.3 Hasil Analisis Data Prospek Pelaksanaan Kursus	
Komputer Bidang Desain grafis pada Dunia Kerja di Sanggar	
Kegiatan Belajar Bondowoso .....	65
4.3.3.1 Tabel Pelaksanaan Kursus Komputer Bidang	
Desain Grafis di Sanggar Kegiatan Belajar	
Bondowoso .....	65
4.3.3.2 Tabel Prospek Kursus Komputer Bidang Desain	
Grafis pada Dunia Kerja di Sanggar Kegiatan	
Belajar Bondowoso.....	67
4.3.4 Kelebihan dan Kelemahan Hasil Penelitian .....	69

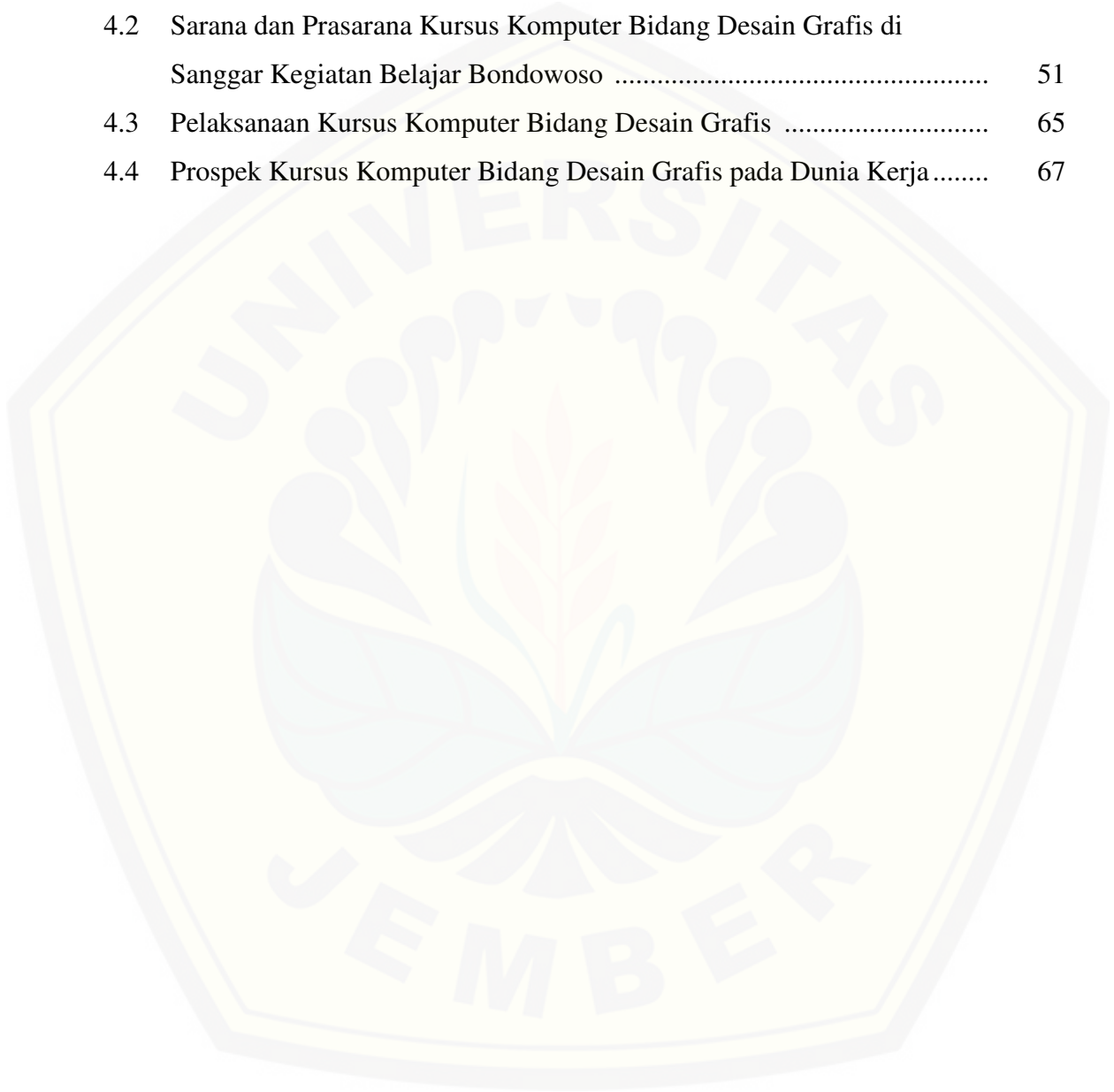
<b>BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>71</b>
<b>5.1 Kesimpulan .....</b>	<b>71</b>
<b>5.2 Saran .....</b>	<b>71</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>
<b>LAMPIRAN</b>	





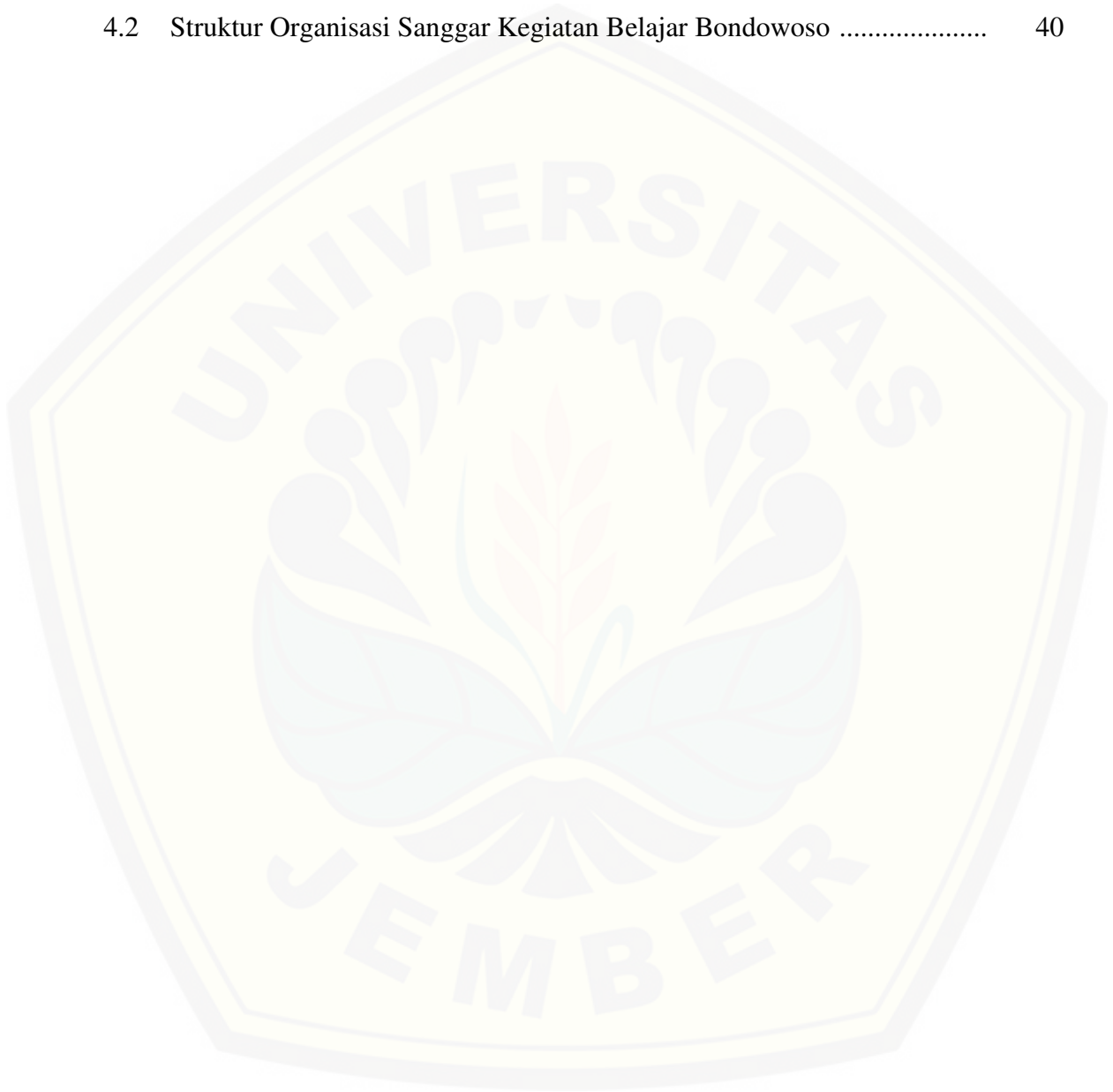
**DAFTAR TABEL**

	Halaman
4.1 Materi Kursus Komputer Bidang Desain Grafis Tahun 2009 .....	48
4.2 Sarana dan Prasarana Kursus Komputer Bidang Desain Grafis di Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso .....	51
4.3 Pelaksanaan Kursus Komputer Bidang Desain Grafis .....	65
4.4 Prospek Kursus Komputer Bidang Desain Grafis pada Dunia Kerja.....	67



**DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
4.1 Peta Letak Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Bondowoso .....	36
4.2 Struktur Organisasi Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso .....	40



**DAFTAR LAMPIRAN**

A. Matrik Penelitian .....	76
B. Instrumen Penelitian .....	77
C. Pedoman Wawancara .....	78
D. Hasil Wawancara dengan Informan Penelitian .....	81
E. Program Kerja Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso Tahun 2009 .....	95
F. Data Prestasi yang Pernah Diraih Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso	97
G. Matrik Succes Story Kursus Komputer Bidang Desain Grafis Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso .....	98
H. Foto Kegiatan Penelitian di Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso .....	102
I. Surat Ijin Penelitian .....	104
J. Surat Keterangan Penelitian di Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso ....	105

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Negara Indonesia sedang melaksanakan pembangunan di bidang pendidikan agar dapat mencapai kemajuan seperti yang telah dicapai oleh negara-negara yang sudah maju, hal ini sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 11 ayat 1 mengamanatkan kepada Pemerintah dan Pemerintah Daerah wajib memberikan layanan dan kemudahan, serta menjamin terselenggaranya pendidikan yang bermutu bagi setiap warga negara tanpa diskriminasi (Permendiknas, 2008:88). Terwujudnya pendidikan yang bermutu membutuhkan upaya yang terus menerus untuk selalu meningkatkan pendidikan.

Perkembangan teknologi dan sosial budaya saat ini menuntut setiap orang harus mampu menyesuaikan diri dengan perubahan kehidupan. Bila tidak mampu menyesuaikan diri, maka tidak mustahil akan menjadi korban perubahan. Banyak contoh sebagai bukti adanya korban akibat perubahan kehidupan karena ketidakberdayaan manusia menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dan sosial budaya. Karena itulah setiap orang harus berusaha menyiapkan diri untuk menghadapi kemajuan teknologi dan sosial budaya. Upaya menyesuaikan diri dan mempertahankan diri dalam menghadapi perubahan hanya dapat dilakukan dengan pendidikan (Zein, 2009:10). Dengan kata lain keberadaan kursus sebagai salah satu satuan pendidikan nonformal yang dikategorikan sebagai bentuk pendidikan berkelanjutan, memegang peranan yang sangat penting dan strategis dalam memperluas kesempatan belajar bagi masyarakat terutama dalam hal memberikan pelayanan bagi masyarakat yang karena berbagai hal tidak mungkin dipenuhi oleh pendidikan pada jalur sekolah. Kursus memberikan bekal keterampilan fungsional praktis bagi pencari kerja, korban PHK (pemutusan hubungan kerja) dan masyarakat lainnya, serta meningkatkan dan memutakhirkan kemampuan sebagai akibat dari tuntutan kemajuan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi), pergeseran lapangan kerja, perubahan tuntutan pekerjaan atau jabatan kerja, tuntutan standar kompetensi dan profesi Internasional.

Peraturan Pemerintah RI Nomor 73 Tahun 1991 tentang Pendidikan Luar Sekolah pasal 14, dengan jelas menegaskan misi yang diemban oleh kursus yaitu "Kursus diselenggarakan bagi masyarakat yang memerlukan bekal untuk mengembangkan diri, bekerja mencari nafkah, dan atau melanjutkan pendidikan ke tingkat atau jenjang pendidikan yang lebih tinggi" (dalam Anggoro, 2008).

Dalam pengertian yang lebih operasional, penyelenggaraan kursus itu menghasilkan lulusan yang memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kemampuan yang dapat digunakan untuk menemukan dan mengolah mata pencaharian sebagai sumber penghasilan, mampu melihat-menggali peluang yang ada di lingkungannya, dan mampu memperdayakan seluruh sumber yang ada di lingkungannya untuk memperbaiki kehidupannya agar hidup sejahtera.

Misi kursus yang secara substantif diarahkan untuk memberi makna nilai tambah terhadap pengentasan pengangguran, pembentukan kemampuan wiraswasta, peningkatan kemampuan kerja, penguatan profesionalisme, peningkatan produktifitas kerja, peningkatan industri dan berbagai kegiatan ekonomi harus terus menerus diaktualisasikan melalui berbagai kiat, strategi, dan program aksi yang tetap terarah dan tepat makna (Hamalik, 2001:77). Hal ini sangat relevan dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu sebagaimana tercantum dalam pasal 3 "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab" (Permendiknas, 2008:85).

Salah satu program Pendidikan Luar Sekolah yang diharapkan dapat memecahkan masalah pengangguran dan kemiskinan adalah kursus. Secara legalistik, sudah ditegaskan dalam Peraturan Pemerintah RI Nomor 73 Tahun 1991 tentang Pendidikan Luar Sekolah bahwa kursus adalah satuan Pendidikan Luar Sekolah yang

terdiri atas sekumpulan warga masyarakat yang memberikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap mental tertentu kepada warga belajar (dalam Anggoro, 2008).

Jenis kursus yang sangat menonjol, yang banyak bermunculan dan diminati oleh masyarakat adalah kursus komputer yang masuk dalam rumpun jasa (Yunus, 2000:153). Adanya Pendidikan Luar Sekolah ini diharapkan dapat memecahkan permasalahan di bidang pendidikan. Pendidikan Luar Sekolah diharapkan dapat berfungsi sebagai pelengkap, penambah dan sebagai pengganti keberadaan pendidikan formal. Bentuk kegiatan Pendidikan Luar Sekolah dapat berupa kelompok bermain, penitipan anak, kursus komputer dan sejenisnya.

Seiring perkembangan teknologi komputer bidang desain grafis saat ini, kebutuhan akan desain grafis saat ini lebih mengarah kepada proses penyampaian ide, pesan, maupun informasi dalam bentuk *page layout* (buku, majalah, sampul, dan lain-lain), materi iklan (poster, banner, baliho, dan lain-lain), hingga konten-konten visual lainnya seperti logo, kemasan produk, web, video animasi dan flash, dan masih banyak lagi lainnya (Enterprise, 2009:157).

Desain grafis merupakan bidang profesi yang berkembang sangat pesat, di saat informasi melalui media cetak makin luas digunakan dalam perdagangan (iklan, kemasan), penerbitan (koran, buku, majalah) dan informasi seni budaya. Perkembangan bidang ini erat hubungannya dengan meningkatnya kesadaran akan manfaat yang dapat dipetik dari keakuratan penyampaian informasi pada masyarakat. Perkembangan telah membuat bidang ini menjadi kegiatan bisnis yang sekarang sangat marak melibatkan modal besar dan banyak tenaga kerja. Kecepatan perkembangannya pun berlomba dengan kesiapan tenaga penunjang pada profesi ini.

Menurut Enterprise (2009:10), desain grafis adalah dunia yang menyenangkan dan jauh dari rasa membosankan, karena seseorang yang berprofesi sebagai desainer grafis seringkali tidak menjadikan tugas mendesain sebagai beban pekerjaan yang memberatkan, tetapi lebih pada permainan gambar, warna, letak, dan keseimbangan dari objek yang diolah, oleh sebab itu desainer grafis saat ini menjadi profesi yang banyak dicita-citakan oleh kalangan muda. Bila diperhatikan hampir semua kantor jasa dan barang membutuhkan media cetak sebagai media promosinya. Sehingga jasa



desainer grafis sangat dibutuhkan untuk merancang produk, kemasan, logo perusahaan, iklan, kartu nama, kop surat, brosur dan kepentingan promosi lainnya.

Ditinjau dari potensi penghasilannya, sebuah karya desain grafis bisa memperoleh penghasilan yang cukup besar. Harga sebuah desain grafis umumnya ditentukan berdasarkan ukuran, tingkat kesulitan, media yang digunakan, dan jenis desainnya. Selain itu, tingkat pelayanan yang diberikan kepada konsumen juga bisa berpengaruh pada harga desain. Artinya jika konsumen merasa puas dengan desain yang dihasilkan, tidak menutup kemungkinan konsumen tersebut akan bersedia membayar berapapun yang diminta oleh desainer.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik melihat keberadaan lembaga kursus bidang desain grafis yang semakin penting karena semakin banyaknya perusahaan atau industri yang membutuhkan jasa desainer grafis serta semakin kompleknya kebutuhan masyarakat yang dipengaruhi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Sehingga peneliti memilih judul “Prospek Pelaksanaan Kursus Komputer Bidang Desain Grafis Pada Dunia Kerja di Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso Tahun 2009”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dalam suatu penelitian, perumusan masalah merupakan hal yang sangat penting, karena dalam kegiatan penelitian diharapkan dapat memberikan petunjuk yang lebih baik, terarah dan terdorong untuk mengetahui jawabannya. Maka perumusan masalah dari penelitian ini adalah: “Bagaimana prospek pelaksanaan kursus komputer bidang desain grafis pada dunia kerja di Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso Tahun 2009?”.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Suatu penelitian pasti mempunyai tujuan untuk menemukan, mengembangkan, dan menguji kebenaran suatu pengetahuan. Dengan demikian tujuan pada setiap kegiatan penelitian harus mempunyai rumusan yang tegas, jelas terperinci dan rasional, serta berupa fenomena yang sebenarnya terjadi.

Tujuan suatu penelitian adalah upaya untuk memecahkan masalah (Moleong, 2007:94). Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah “Untuk mengetahui tentang prospek pelaksanaan kursus komputer bidang desain grafis pada dunia kerja di Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso Tahun 2009”.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

##### **1.4.1 Bagi Peneliti**

Bagi peneliti untuk menambah ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh agar dapat bersikap ilmiah dalam memecahkan permasalahan yang ada di masyarakat serta menjadi mediator dalam menyebarkan berbagai informasi tentang pentingnya mengikuti kursus komputer bidang desain grafis dalam upaya pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas.

##### **1.4.2 Bagi Perguruan Tinggi**

Bagi perguruan tinggi, manfaat penelitian ini adalah untuk mengamalkan Tri Darma (pengajaran, penelitian, dan pengabdian) perguruan tinggi terutama di bidang penelitian, menjalin hubungan baik antara perguruan tinggi dengan masyarakat luas, meningkatkan kualitas lulusan Perguruan Tinggi, serta terciptanya sistem pelayanan yang lebih baik dan memperkecil kekurangan-kekurangan yang terdapat dalam sistem yang sedang berjalan.

##### **1.4.3 Bagi Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Bondowoso**

Manfaat penelitian bagi SKB Bondowoso adalah hasil penelitian ini akan dapat dijadikan salah satu bahan pertimbangan dan evaluasi diri program kursus yang telah dilaksanakan. Selanjutnya dijadikan pedoman dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas program pada umumnya.

##### **1.4.4 Bagi Masyarakat**

Masyarakat sebagai pelaku utama dan pemanfaat langsung pelaksanaan program kursus komputer bidang desain grafis SKB kabupaten Bondowoso,

dapat mengetahui prospek kursus komputer bidang desain grafis pada dunia kerja.

#### 1.4.5 Bagi Pendidikan Luar Sekolah

Manfaat penelitian bagi Pendidikan Luar Sekolah (PLS) secara keilmuan dapat dijadikan masukan dalam upaya untuk mengembangkan PLS di masyarakat.



## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, peneliti akan mengidentifikasi teori dari beberapa sumber yang dapat menguraikan konsep-konsep judul penelitian. Adapun uraiannya sebagai berikut:

### 2.1 Pelaksanaan Kursus Komputer

Hakikat setiap kegiatan yang dilaksanakan oleh manusia untuk mencapai suatu tujuan tertentu, agar kegiatan tersebut dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien (berdaya guna dan berhasil guna). Untuk mencapai hal itu maka kegiatan kerja tersebut perlu dilaksanakan secara sistematis dan berencana. Adanya keterbatasan kemampuan manusia dalam melaksanakan kegiatan, maka perlu melibatkan orang lain untuk ikut kerja sama sehingga terbentuk suatu kelompok kerja yang baik yang bersifat formal maupun informal.

Pengertian pelaksanaan adalah sebagai perihal atau perbuatan melaksanakan (<http://www.pdfqueen.com/pdf/de/definisi-pelaksanaan/7/>). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ke-3 (2005:627), pelaksanaan adalah proses, cara, perbuatan melaksanakan rancangan, keputusan dan sebagainya. Jadi dapat dikatakan bahwa pelaksanaan adalah suatu proses perbuatan melaksanakan rancangan atau kegiatan.

Selanjutnya pengertian kursus menurut Peraturan Pemerintah RI Nomor 73 Tahun 1991 tentang Pendidikan Luar Sekolah adalah satuan Pendidikan Luar Sekolah yang terdiri dari atas sekumpulan warga masyarakat yang memberikan pengetahuan, keterampilan dan sikap mental tertentu bagi warga belajar (dalam Anggoro, 2008). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ke-3 (2005:325) kursus adalah pelajaran tentang sesuatu pengetahuan atau keterampilan yang diberikan dalam waktu singkat. Lebih lanjut Joesoef (1999:63) mengungkapkan kursus adalah suatu lembaga kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa yang dimaksud dengan pelaksanaan kursus adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang terdiri atas sekumpulan warga masyarakat yang memberikan pengetahuan, keterampilan dan sikap mental tertentu bagi warga belajar yang dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu.

Sedangkan kata komputer diambil dari Bahasa Inggris *computer* yang berarti menghitung atau menggabungkan bersama-sama. Sedangkan istilah Inggris *computer* diambil dari Bahasa Latin yang terdiri dari *com* berarti menggabungkan dalam pikiran atau secara mental, sedangkan *putare* memikirkan perhitungan atau penggabungan. Secara sederhana *computer* adalah alat yang dengan bantuan program dapat mengolah dan menjadi informasi (Sumarsono, 2009:1). Lebih lanjut Sasongko (1999:10), mengemukakan komputer adalah seperangkat peralatan elektronik yang mampu bekerja secara terorganisasi dan terintegrasi dalam melakukan proses pengelolaan data, menyiapkannya dalam *memory* dan menghasilkan *output* yang berupa informasi secara otomatis berdasarkan intruksi yang berupa program.

Jadi berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat dikatakan bahwa pelaksanaan kursus komputer adalah satuan kegiatan Pendidikan Luar Sekolah yang terdiri atas sekumpulan warga belajar yang dapat mengalami perubahan pengetahuan, keterampilan dan sikap bagi warga belajar dalam bidang komputer.

Dalam Sistem Pendidikan Nasional lembaga penyelenggara pendidikan dinamakan satuan pendidikan. Satuan pendidikan adalah kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan pada jalur formal, nonformal, dan informal pada setiap jenjang dan jenis pendidikan. Satuan pendidikan nonformal terdiri atas lembaga kursus, lembaga pelatihan, kelompok belajar, pusat kegiatan belajar masyarakat, dan mejelis taklim, serta satuan pendidikan sejenis. Dengan demikian, maka lembaga penyelenggara pelatihan, lembaga kursus adalah sebagai satuan pendidikan nonformal. Menurut Zein, lembaga penyelenggara pelatihan dan atau kursus yang ideal harus memenuhi syarat sebagaimana yang ditetapkan dalam Undang-Undang RI tentang Sistem Pendidikan Nasional sebagai berikut:



1. memperoleh izin dari Pemerintah atau Pemerintah Daerah;
2. memiliki program dan isi pendidikan;
3. memiliki tenaga pendidik dan tenaga kependidikan;
4. memiliki sarana dan prasarana pendidikan;
5. memiliki dana untuk pembiayaan pendidikan;
6. memiliki pedoman sistem evaluasi;
7. memiliki pedoman sertifikasi;
8. melaksanakan manajemen pendidikan;
9. melaksanakan proses pendidikan. (2010:27)

Sedangkan menurut Joesoef, syarat-syarat dalam pelaksanaan pendidikan nonformal adalah sebagai berikut:

- a. pendidikan nonformal harus jelas tujuannya;
- b. di tinjau dari segi masyarakat, program pendidikan nonformal harus menarik (*appealing*) bahwa hasil yang dicapai maupun cara-cara melaksanakannya;
- c. adanya integrasi pendidikan nonformal dengan program-program pembangunan dalam masyarakat;
- d. organisasi kesenian, kursus-kursus, dan kegiatan pembinaan lainnya. (1999:85)

Lebih lanjut menurut Joesoef, kursus mempunyai ciri-ciri, sebagai berikut:

1. pada umumnya tidak dibagi atas jenjang;
2. waktu penyampaian diprogram lebih pendek;
3. usia siswa di suatu kursus tidak perlu sama;
4. pada siswa umumnya berorientasi studi jangka pendek, praktis, agar segera dapat menerapkan hasilnya dalam praktek kerja (berlaku terutama dalam masyarakat sedang berkembang);
5. materi pelayanan pada umumnya lebih banyak yang bersifat praktis dan khusus;
6. merupakan response dari pada kebutuhan yang mendesak;
7. credentials (ijazah dan sebagainya) umumnya kurang memegang peranan penting terutama bagi penerimaan siswa. (1999:72)

Jadi berdasarkan dari syarat-syarat dan ciri-ciri pelaksanaan pendidikan nonformal, dapat dikatakan bahwa suatu program pendidikan yang pada umumnya berorientasi studi jangka pendek, praktis, agar dapat menerapkan hasilnya dalam praktek kerja dan merupakan response dari pada kebutuhan yang mendesak, sehingga hal tersebut tidak akan berhasil jika tidak berkaitan dengan kegiatan pembangunan di daerah yang bersangkutan.



## 2.2 Desain Grafis dan Dunia Kerja

Desain grafis adalah bidang pekerjaan atau profesi yang telah ada sejak dahulu kala. Terutama saat sablon dan mesin cetak ditemukan. Namun sebenarnya usia desain grafis lebih tua dari itu, yaitu ketika para manusia purbakala mulai menggambarkan cerita kehidupan dan kepercayaan mereka di dalam dinding-dinding gua (Enterprise, 2009:1).

Desain grafis merupakan keterampilan yang mengalami perkembangan sangat pesat seiring dengan kemajuan teknologi dan zaman. Ditinjau dari pengertiannya, desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan media gambar yang bersifat komunikatif. Dari pengertian tersebut tampak bahwa desain grafis memiliki unsur komunikatif dan informatif. Hal ini dimaksudkan bahwa gambar hasil desain mampu menyampaikan pesan yang ingin disampaikan meskipun tidak dilengkapi dengan teks. Inti dari desain grafis adalah memberi informasi dan konsep ide dengan memadukan ekspresi dan perasaan yang dituangkan dalam bentuk suatu karya (Enterprise, 2009:2).

Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia. Batas dimensi pun telah berubah seiring perkembangan pemikiran tentang desain. Desain grafis bisa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang. ([http://id.wikipedia.org/wiki/Desain\\_grafis](http://id.wikipedia.org/wiki/Desain_grafis))

Dengan perkembangan industri yang semakin pesat, maka kebutuhan manusia pada zaman ini semakin berkembang. Muncul kebutuhan untuk mempromosikan dan menginformasikan sesuatu dari seseorang ke publik umum. Teknologi cetak pun semakin berkembang, hingga muncul kebutuhan-kebutuhan baru dalam bidang pemasaran, diantaranya kebutuhan untuk mengedukasi pasar dengan iklan, bagaimana mempercantik sebuah kemasan produk, bagaimana menginformasikan secara massal sebagai sebuah industrialisasi yang semakin maju dan kompleks.

Desain grafis berasal dari 2 kata yaitu desain dan grafis, kata desain berarti proses atau perbuatan dengan mengatur segala sesuatu sebelum bertindak atau merancang. Sedangkan grafis adalah titik atau garis yang berhubungan dengan cetak mencetak. Jadi dengan demikian desain grafis adalah kombinasi kompleks antara kata-kata, gambar, angka, grafik, foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus atau sangat berguna dalam bidang gambar. (<http://photoshop.otodidak.info/articles-graphic/pengertian-desain-grafis/>)

Sedangkan menurut Enterprise (2009:2) desain grafis terdiri dari dua kata yakni desain dan grafis. Istilah kata desain dapat memiliki dua fungsi yakni sebagai kata kerja dan kata benda. Sebagai kata kerja, desain merupakan proses perancangan dan penciptaan objek baru. Desain sebagai kata benda bermakna hasil akhir dari proses kreatif yang berwujud objek riil. Sementara grafis merupakan suatu objek gambar yang dibentuk melalui kombinasi beragam unsur yakni titik, garis, dan warna.

Lebih lanjut, menurut Bruce Nussbaum (dalam Sachari, 2002:5) mengatakan bahwa desain grafis adalah wahana pembantu untuk melaksanakan inovasi pada berbagai kegiatan industri dan bisnis.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa desain grafis diartikan sebagai bentuk komunikasi visual yang menggunakan media gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan secara efektif. Dari arti tersebut dapat dipahami bahwa proses desain haruslah memperhitungkan aspek fungsi, estetika, dan lain sebagainya sehingga mampu menghasilkan sebuah karya desain yang artistik dan tentunya informatif.

Desain grafis cenderung merupakan bagian dari proses pemberdayaan masyarakat dan perluasan dari partisipasi masyarakat untuk menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari, mulai dari perumahan, alat pertanian, transportasi, produk industri kecil, alternatif usaha hingga perangkat pendidikan bagi anak yang terbelakang (Sachari, 2002:99).

Desain grafis sebagai suatu bentuk komunikasi visual yang dituangkan dalam beragam media memiliki cakupan yang luas. Menurut Enterprise cakupan dari desain grafis dapat dibedakan dalam lima katagori sebagai berikut:

- a. Desain Produk  
Desain produk merupakan bagian dari desain grafis yang secara khusus berfungsi untuk menentukan atau merancang bentuk dari sebuah produk. Pada prinsipnya desain produk ini bertujuan untuk membuat hidup lebih nyaman, menyenangkan, dan efisien. Sebagai contoh misalnya, desainer produk merancang sebuah kursi kantor yang nyaman, alat bermain anak yang dapat merangsang perkembangan otak dan lain sebagainya. Lingkup kerja pada desainer produk tidak hanya sebatas pada perancang bentuk produk saja, tetapi juga bisa mencakup pengemasan, pameran, dan interior.
- b. Desain Identitas (logo) dan Desain Lingkungan  
Sesuai dengan namanya, desain logo adalah bagian dari desain grafis yang secara khusus digunakan untuk merancang logo sebagai identitas tertentu baik perusahaan maupun produk. Sementara desain lingkungan merupakan desain yang berhubungan dengan penataan lingkungan, misalnya seperti arsitek taman dan lain sebagainya.
- c. Desain Web  
Ranah lain dari desain grafis adalah desain web. Desain web dapat diartikan sebagai penyusunan konsep, rencana desain, pembuatan model desain web, dan pengaplikasian *blue print* desain dalam bentuk situs. Dalam desain ini setiap teks, gambar, dan animasi yang ditampilkan menggunakan bahasa pemrograman tertentu yang biasanya berbentuk HTML.
- d. Desain Film  
Ranah desain grafis yang satu ini digunakan untuk mempromosikan produk yang menampilkan rangkain cerita yang biasanya dikemas dalam bentuk CD atau DVD. Desain ini memadukan gambar, video, teks, dan suara.
- e. Printing  
Printing juga termasuk dalam cakupan desain grafis yang cenderung berfokus pada percetakan. Katagori ini merupakan proses akhir dari desain grafis yang dituangkan dalam media statis seperti buku, majalah, poster, banner, booklet, leaflet, pamflet, periklanan, dan media publikasi lainnya. (2009:6)

Dari beberapa cakupan bidang desain grafis, tanpa disadari profesi desain grafis bisa dikatakan menjadi salah satu faktor penting dalam hidup manusia terutama dalam bidang usaha dan bisnis, maka keterampilan desain grafis sangat penting dan dibutuhkan untuk menghadapi era industrialisasi dan perkembangan kemajuan teknologi agar dapat bersaing di dunia kerja.

Menurut Sihombing (2001:3), dunia kerja adalah faktor-faktor di luar manusia baik fisik maupun non fisik. Lebih lanjut dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi-3 (2005:280), dunia kerja merupakan penggabungan kata dunia yang artinya lingkungan atau lapangan kehidupan yang di dalamnya terdapat segala sesuatu yang bersifat kebendaan dan tidak kekal, dan kata kerja (2005:554), merupakan kegiatan melakukan sesuatu untuk mencari nafkah atau mata pencaharian.

Jadi dapat dikatakan bahwa dunia kerja adalah tempat bertemunya para pelaku kepentingan individu yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya atau kondisi yang ada di tempat kerja baik fisik atau non fisik yang mempengaruhi individu dalam menjalankan suatu kegiatan atau pekerjaannya.

Enterprise (2009:11) mengatakan bahwa "bagaimana dengan prospek bisnis desain grafis itu sendiri ke depannya, Selama industri baik berskala besar, menengah, maupun kecil masih berjalan, maka bisnis desain grafis akan senantiasa memiliki prospek yang bagus. Artinya, banyak perusahaan yang membutuhkan jasa desainer grafis untuk merancang produk, kemasan, logo perusahaan, iklan, dan kepentingan promosi lainnya.

Sedangkan menurut Pratama (2009) mengatakan bahwa "dewasa ini untuk bertahan hidup dibutuhkan yang namanya kreatifitas. Salah satu agar kita tidak tergilas kerasnya hidup adalah menjadi orang kreatif. Kreatif dalam membuat usaha sendiri, kreatif dalam berkarya sehingga tidak tergantung pada orang lain. Kita bisa bikin majalah, desain kaos, bikin usaha percetakan, atau bikin usaha sablon. Hal ini sesuai dengan pendapat Lou Lenzi (dalam Sachari, 2002:5) mengemukakan bahwa desain adalah suatu kegiatan yang memberi makna dunia usaha ke arah strategi kompetisi. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Ideo (dalam Sachari, 2002:5) mengatakan bahwa desain adalah suatu tindakan yang memberi jaminan inovasi produk dimasa depan.

Desain grafis merupakan lahan profesi bergengsi yang makin diminati kaum muda saat ini karena peluang untuk bekerja begitu besar dengan gaji dan fasilitas yang baik, kesempatan berwirausaha pun terbuka luas. Teknologi komputer yang makin canggih membuat dunia desain grafis semakin berkembang. Ide-ide kreatif



dapat dituangkan tanpa batas dalam merancang berbagai media komunikasi visual, seperti brosur, iklan, poster, website, kemasan, film animasi, dan lain-lain (Ayuningtyas, 2008).

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa kemampuan yang memadai di bidang desain grafis memegang peranan penting dalam menjalankan usaha terkait, karena desain yang baik merupakan desain yang mampu mengkomunikasikan pesan yang ingin disampaikan kepada publik. Desain grafis masih terbuka lebar pada dunia kerja, hal ini dikarenakan apabila tidak ada desainer grafis maka siapa lagi yang membuat iklan, mendesain cover, dan lain-lainnya. Dengan kata lain, dunia kerja desain grafis merupakan pilihan kerja yang memiliki prospek yang cerah dan cukup menjanjikan untuk masa depan.

### **2.3 Sanggar Kegiatan Belajar (SKB)**

Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) merupakan tempat pembelajaran dan pusat informasi kegiatan Pendidikan Nonformal. Secara umum tugas pokok SKB menurut Peraturan Daerah Kabupaten Bondowso Nomor 68 Tahun 2008 tentang Pembentukan Organisasi Unit Pelaksana Teknis Dinas Pada Dinas Pendidikan Kabupaten Bondowoso adalah sebagai berikut:

1. Sanggar Kegiatan Belajar mempunyai kedudukan sebagai Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan yang melaksanakan tugas koordinasi, pengawasan dan pengendalian teknis dalam penyelenggaraan bidang Pendidikan Luar Sekolah;
2. Sanggar Kegiatan Belajar dipimpin oleh seorang kepala Sanggar Kegiatan Belajar yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada kepala Dinas Pendidikan;
3. Sanggar Kegiatan Belajar sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 mempunyai tugas:
  - a. melakukan penyusunan rencana dan program tahunan;
  - b. melakukan pembantuan tugas urusan Pendidikan Luar Sekolah;
  - c. melakukan pelaksanaan program kegiatan pendidikan kepada masyarakat;
  - d. melakukan penyiapan pengadaan sarana belajar dan muatan lokal;
  - e. melakukan pelaksanaan dan pengendalian program pendidikan;
  - f. melakukan evaluasi pelaksanaan belajar;
  - g. melakukan pemberian motivasi belajar dan bimbingan kepada peserta didik dan masyarakat. (Peraturan Bupati Bondowoso, 2008)

Untuk melaksanakan tugas tersebut Sanggar mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a. pembangkitan dan penumbuhan kemauan belajar masyarakat dalam rangka terciptanya masyarakat gemar belajar;
- b. pemberian motivasi dan pembinaan masyarakat agar mau dan mampu menjadi tenaga pendidik dalam pelaksanaan agar saling membelajarkan;
- c. pemberian layanan informasi kegiatan pendidikan nonformal, pemuda dan olahraga;
- d. pembuatan percontohan berbagai program dan pengendalian mutu pelaksanaan program pendidikan nonformal, pemuda dan olahraga;
- e. penyusunan dan pengadaan sarana belajar muatan lokal;
- f. penyediaan sarana dan fasilitas belajar;
- g. pengintegrasian dan menyingkronisasian kegiatan sektoral dalam bidang pendidikan nonformal pemuda dan olahraga;
- h. pelaksanaan pendidikan dan pelatihan tenaga pelaksana pendidikan nonformal pemuda dan olahraga;
- i. pengelolaan urusan tata usaha sanggar. (Peraturan Bupati Bondowoso, 2008)

Dari tugas dan fungsi SKB harus memahami aspirasi masyarakat yaitu harus berorientasi pada pelanggan artinya SKB harus mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan atau keinginan-keinginan masyarakat tentang lembaga pendidikannya.

Dengan demikian maka akan terjadi kepuasan pada masyarakat tentang pelayanan mengikuti pendidikan. Walaupun suatu lembaga pendidikan dalam meningkatkan kepuasan pelanggan memerlukan pelayanan (*service*) berupa program dan fasilitas.

SKB yang berorientasi pada pelanggan setidaknya harus ada pelayanan internal dan eksternal. Pelayanan internal dapat dikategorikan pelayanan bidang administrasi, supervisi dan manajemen dalam operasional lembaga yang berhubungan dengan pembelajaran Pendidikan Nonformal. Sedangkan pelayanan eksternal adalah pelayanan pada warga belajar dan masyarakat luas.

Berdasarkan uraian tersebut, SKB harus berorientasi pada konteks pelanggan untuk menuju keberhasilan pendidikan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, sehingga SKB merupakan lembaga yang bertugas sebagai percontohan, pelaksana dan pengendalian mutu bagi Pendidikan Nonformal.



### 2.3.1 Standar Pengelolaan Pendidikan oleh Satuan Pendidikan Nonformal

Secara umum, Standar Nasional Pendidikan sebagai standar yang harus dilakukan memiliki fungsi sebagai pengendali proses pendidikan untuk memperoleh kualitas hasil dan proses pembelajaran.

Pendidikan nonformal dapat dihargai atau setara dengan hasil program pendidikan formal, setelah proses penilaian atau penyetaraan oleh lembaga pendidikan yang ditunjuk oleh Pemerintah dan Pemerintah Daerah dengan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan sebagaimana tertuang dalam Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang meliputi:

1. Standar isi;
2. Standar proses;
3. Standar kompetensi lulusan;
4. Standar pendidik dan tenaga kependidikan;
5. Standar sarana dan prasarana;
6. Standar pengelolaan;
7. Standar pembiayaan;
8. Standar penilaian. (Permendiknas. 2008:12)

Menurut Zein (2010:31) proses pelatihan dan kursus yang ideal adalah pelaksanaan pelatihan atau kursus yang bermutu, yaitu yang sesuai dengan standar pengelolaan pendidikan oleh satuan pendidikan nonformal sebagaimana tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 49 Tahun 2007.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa standar pengelolaan pendidikan oleh satuan pendidikan nonformal dapat dijadikan sebagai dasar dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan pendidikan dalam rangka mewujudkan pendidikan yang bermutu.

#### 2.3.1.1 Perencanaan Program

Satuan pendidikan nonformal yang dibangun atau diselenggarakan adalah kegiatan yang bertujuan. Sebagai kegiatan yang bertujuan, maka segala sesuatu yang dilakukan oleh penyelenggara hendaknya diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dengan demikian, dalam pengaturan satuan pendidikan nonformal, tujuan merupakan pengikat segala aktivitas penyelenggara. Oleh sebab itu,

merumuskan tujuan merupakan langkah pertama yang harus dilakukan dalam merancang sebuah program.

Ada beberapa alasan mengapa tujuan perlu dirumuskan dalam merancang suatu program. Pertama, rumusan tujuan yang jelas dapat digunakan untuk mengevaluasi efektivitas keberhasilan satuan pendidikan nonformal. Suatu satuan pendidikan nonformal dikatakan berhasil manakala warga belajar dapat mencapai tujuan secara optimal.

Kedua, tujuan program dapat digunakan sebagai pedoman dan panduan kegiatan pendidikan nonformal. Tujuan yang jelas dan tepat dapat membimbing penyelenggara dalam melaksanakan aktifitasnya. Ketiga, tujuan program dapat membantu dalam mendesain sistem pembelajaran. Artinya, dengan tujuan yang jelas dapat membantu penyelenggara dalam menentukan materi pelajaran, metode, atau strategi pembelajaran, alat, media, dan sumber belajar, serta dalam menentukan dan merancang alat evaluasi untuk melihat keberhasilan program (Sanjaya, 2007:64). Sedangkan menurut Zein (2010:54) mengatakan bahwa perencanaan mempunyai peranan penting dalam setiap kegiatan, terutama untuk kegiatan yang berkaitan dengan pendidikan dan pembelajaran. Karena kegiatan tidak akan berjalan lancar dan sasaran tidak dapat tercapai jika tidak ada perencanaan. Apalagi suatu program pendidikan, jika tidak ada perencanaan yang baik pasti tidak akan berjalan lancar dan tujuan yang ingin dicapai pasti tidak akan dapat dicapai dengan sempurna. Lebih lanjut menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 49 Tahun 2007 tentang Standar Pengelolaan Pendidikan Oleh Satuan Pendidikan Nonformal bahwa suatu satuan Pendidikan Nonformal perlu memiliki sebuah perencanaan program yang di dalamnya terdapat:

1. Visi satuan pendidikan nonformal:
  - a. mampu memberikan inspirasi, motivasi, dan kekuatan pada warga satuan pendidikan nonformal dan segenap pihak yang berkepentingan;
  - b. ditinjau dan dirumuskan kembali secara berkala sesuai dengan perkembangan masyarakat.

2. Misi satuan pendidikan nonformal:
  - a. menjadi dasar penentuan sasaran, program, dan kegiatan pokok satuan pendidikan nonformal;
  - b. menekankan pada mutu layanan peserta didik dan mutu lulusan yang diharapkan oleh satuan pendidikan nonformal.
3. Tujuan satuan pendidikan nonformal:
  - a. mengacu pada visi, misi, dan tujuan pendidikan nasional serta relevan dengan kebutuhan pemberdayaan masyarakat;
  - b. disosialisasikan kepada segenap pihak yang berkepentingan. (Permendiknas, 2009:174)

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat dikatakan perencanaan program adalah merupakan langkah awal untuk melaksanakan sebuah kegiatan dan mempunyai peranan penting, karena perencanaan program dapat menjadi pedoman pelaksanaan suatu kegiatan dalam rangka mencapai tujuan.

#### 2.3.1.2 Pelaksanaan Rencana Kerja

Pelaksanaan Rencana Kerja didefinisikan sebagai suatu proses yang berkelanjutan termasuk diantaranya pengambilan keputusan, penentuan pilihan dari berbagai alternatif pemanfaatan berbagai sumberdaya dengan memperhatikan keterbatasan dan kendala secara efisien dan efektif untuk mencapai suatu keadaan yang lebih baik. Rencana kerja yang disusun dan ditetapkan dengan baik, sangat diperlukan sebagai pedoman dan pegangan penyelenggara, dalam melaksanakan peran, fungsi dan kegiatannya.

Rencana kerja memberikan jaminan adanya perhitungan-perhitungan yang matang dari setiap keputusan dan tindakan yang dilaksanakan, di samping memungkinkan dilakukannya penyesuaian dan penyelarasan dengan situasi lingkungan serta semua perubahan dan perkembangannya.

Mengingat pentingnya arti rencana kerja maka kegiatan pembuatan, penyusunan dan penetapan serta penerapan rencana kerja seyogyanya dilakukan berdasarkan pedoman yang dituangkan dan ditetapkan dalam sebuah pedoman penyusunan rencana kerja, yang selanjutnya harus dijabarkan kedalam sistem dan prosedur serta petunjuk teknis. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional

Nomor 49 Tahun 2007 tentang Standar Pengelolaan Pendidikan oleh Satuan Pendidikan Nonformal dalam pelaksanaan rencana kerja harus meliputi:

1. Organisasi Satuan Pendidikan Nonformal
  - a. Pendidik pada lembaga kursus dan pelatihan keterampilan terdiri atas pengajar, pembimbing, pelatih atau instruktur, dan penguji;
  - b. Kursus dan pelatihan terdiri dari pengelola atau penyelenggara, pendidik, teknisi sumber belajar, tenaga perpustakaan, serta tenaga administrasi.
2. Pedoman Satuan Pendidikan Nonformal
  - a. Satuan pendidikan nonformal menetapkan pedoman yang mengatur berbagai aspek pengelolaan secara tertulis;
  - b. Pedoman pengelolaan satuan pendidikan nonformal berfungsi sebagai petunjuk pelaksanaan operasional.
3. Pelaksanaan Kegiatan Satuan Pendidikan Nonformal
  - a. Kegiatan satuan pendidikan nonformal dilaksanakan oleh penanggung jawab kegiatan yang didasarkan pada ketersediaan sumber daya;
  - b. Pelaksanaan kegiatan satuan pendidikan nonformal berdasarkan rencana yang telah ditetapkan, dievaluasi, dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan;
  - c. Model kegiatan pembelajarannya mengacu pada standar proses.
4. Bidang Peserta Didik
  - a. Satuan pendidikan nonformal menyusun dan menetapkan petunjuk pelaksanaan operasional proses penerimaan peserta didik yang disesuaikan dengan program-program yang diselenggarakan;
  - b. Melibatkan peserta didik secara aktif, kreatif, partisipatif, inovatif, motivatif, dan interaktif.
5. Bidang Kurikulum dan Rencana Pembelajaran
  - a. Satuan pendidikan nonformal menyusun kurikulum dan/atau rencana pembelajaran dengan memperhatikan Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan;
  - b. Penyusunan kurikulum dan/atau rencana pembelajaran memperhatikan kualifikasi dan kompetensi sesuai dengan kebutuhan dunia kerja dan/atau tujuan program yang diselenggarakan.
6. Bidang Pendidik dan Tenaga Kependidikan
  - a. Disusun dengan memperhatikan standar kualifikasi dan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan;
  - b. Dikembangkan sesuai dengan kondisi satuan pendidikan nonformal pada tiap-tiap program.
7. Bidang Sarana dan Prasarana
  - a. Satuan pendidikan nonformal menetapkan kebijakan program secara tertulis mengenai pengelolaan sarana dan prasarana;
  - b. Pengelolaan sarana prasarana satuan pendidikan nonformal direncanakan secara sistematis.



#### 8. Bidang Pendanaan

Satuan pendidikan nonformal memiliki pedoman pengelolaan pendanaan yang mengatur:

- a. Sumber pemasukan, pengeluaran, dan jumlah dana yang dikelola;
- b. Penyusunan dan pencairan anggaran, serta penggalangan dana di luar dana investasi dan operasional;
- c. Kewenangan dan tanggung jawab pengelola satuan pendidikan nonformal dalam membelanjakan anggaran pendidikan sesuai dengan peruntukannya;
- d. Pembukuan semua penerimaan dan pengeluaran serta penggunaan anggaran untuk dilaporkan kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

#### 9. Peran Serta Masyarakat dan Kemitraan

- a. setiap satuan pendidikan nonformal menjalin kemitraan dengan lembaga lain yang relevan, baik lembaga pemerintah maupun swasta;
- b. sistem kemitraan satuan pendidikan nonformal ditetapkan dengan perjanjian secara tertulis. (Permendiknas, 2009:176)

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa dalam pelaksanaan rencana kerja harus memperhatikan keterbatasan dan kendala secara efisien dan efektif untuk mencapai suatu keadaan yang lebih baik serta tercapainya tujuan dari suatu kegiatan atau program.

Lebih lanjut menurut Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yaitu sebagaimana tercantum dalam pasal 19 “Standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satu satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat” (Permendiknas, 2008:23). Sehingga dapat disimpulkan bahwa setiap satuan pendidikan harus melakukan perencanaan, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian hasil pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

#### 2.3.1.3 Evaluasi

Evaluasi dilakukan terhadap seluruh atau sebagian unsur-unsur program serta terhadap pelaksanaan program pendidikan nonformal. Evaluasi dapat diselenggarakan secara terus menerus, berkala, dan atau sewaktu-waktu pada saat sebelum, sedang,

dan atau setelah program pendidikan dilaksanakan (Sudjana, 2004:265). Sedangkan menurut Zein (2010:61) mengungkapkan bahwa untuk mengetahui keberhasilan suatu pelatihan, maka evaluasi harus dilakukan. Keberhasilan pelatihan ditentukan oleh beberapa hal, salah satu diantaranya yang paling utama adalah keberhasilan peserta pelatihan dalam mencapai tujuan yang dibuktikan dengan tingkat kualitas masing-masing peserta pelatihan dalam menguasai materi pelatihan serta menunjukkan ukuran kuantitas peserta pelatihan yang berhasil. Evaluasi merupakan kegiatan penting untuk mengetahui apakah tujuan yang telah ditentukan dapat dicapai, apakah pelaksanaan program sesuai dengan rencana, dan atau dampak apa yang terjadi setelah program dilaksanakan. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 49 Tahun 2007 tentang Standar Pengelolaan Pendidikan Oleh Satuan Pendidikan Nonformal meliputi:

1. Evaluasi diri program yang diselenggarakan satuan pendidikan nonformal dilakukan secara periodik dan berkelanjutan;
2. Evaluasi dan pengembangan kurikulum dan atau rencana pembelajaran secara berkala untuk merespon perubahan kebutuhan peserta didik dan masyarakat, perubahan sistem pendidikan, serta perubahan sosial;
3. Evaluasi pendayagunaan pendidik dan tenaga kependidikan meliputi kesesuaian penugasan dengan keahlian, keseimbangan beban kerja, dan kinerja pendidik dan tenaga kependidikan dalam pelaksanaan tugas. (Permendiknas, 2009:182)

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dalam suatu kegiatan atau program sangat perlu dilakukan evaluasi agar bisa mengetahui sejauh mana keberhasilan tersebut tercapai, dan juga bisa mengetahui kendala-kendala serta solusinya yang dihadapi mulai dari awal sampai kegiatan diakhiri sehingga kegiatan atau program berjalan dengan lancar sesuai dengan tujuan.

Lebih jauh menurut Suryana (dalam Zein, 2010:32), memberikan rambu-rambu mengenai pelatihan atau kursus yang baik meliputi adanya perencanaan dan evaluasi belajar, adanya bimbingan, adanya simulasi belajar melalui proses pembelajaran yang efektif yang ditandai dengan adanya relasi antara trainer dan trainee yang saling menghormati dan saling memahai. Trainer menciptakan atmosfer yang menyenangkan pada trainee, trainer mengetahui dan melayani minat trainee, trainer peka terhadap harapan dan masalah trainee.



Berdasarkan pendapat dan Standar Pengelolaan Pendidikan oleh Satuan Pendidikan Nonformal dapat dikatakan bahwa dalam penyelenggaraan PLS harus mengacu pada Standar Pengelolaan Pendidikan oleh Satuan Pendidikan Nonformal untuk mengetahui gejala perubahan, hasil belajar, serta lulusannya semakin berkualitas dan berdaya saing tinggi. Dengan demikian dapat dirasakan bahwa pengetahuan dan keterampilan bisa dipelajari atau diperoleh oleh setiap warga masyarakat dan dapat dinikmati bersama. Pada umumnya masyarakat berguru pada bukti atau kenyataan hasil, sehingga hanya pembuktian semacam itulah yang dapat menyakinkan masyarakat bahwa belajar adalah hidup. Di dalam proses belajar itu perlu kerjasama yang dapat dilaksanakan sambil bekerja, bermain, dan rekreasi. Pendidikan masyarakat tersebut bukan proses diajar tetapi belajar bersama.

Akhir-akhir ini perkembangan lembaga-lembaga layanan kursus sangat dipengaruhi oleh tuntutan dan permintaan dunia kerja yang menuntut pengetahuan dan keterampilan baru, sejalan dengan itu jumlah penduduk Indonesia setiap tahunnya semakin bertambah. Dengan demikian jumlah tenaga kerja di Indonesia dapat diperkirakan akan bertambah terus ditahun-tahun mendatang. Hal ini semakin rumit, karena semakin kompleknya perekonomian dunia. Di samping itu tenaga kerja harus benar-benar dipersiapkan untuk menghadapi era industrialisasi dan perkembangan kemajuan teknologi, sehingga pendidikan harus mempunyai misi mengabdikan kepada kepentingan masyarakat sekelilingnya dan pembangunan yang dicita-citakan. Oleh karena itu, program Pendidikan Luar Sekolah harus mampu menjembatani jurang tersebut (dunia pendidikan dan dunia kerja). Mulai sekarang harus sudah dirintis usaha kursus agar dunia pendidikan dan dunia kerja luh dalam satu aktifitas yang senantiasa berkembang.

Dengan demikian akan mampu mengokohkan eksistensi Pendidikan Luar Sekolah yang tidak hanya menghasilkan pekerja-pekerja saja, tetapi juga memiliki kapasitas dan kemampuan menyeimbangkan pekerjaan dalam rangka memperbaiki taraf dan martabat kehidupannya sebagai individu, anggota keluarga, masyarakat, dan sebagai warga negara serta sebagai insan yang Berketuhanan Yang Maha Esa.

## BAB 3. METODE PENELITIAN

### 3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

#### 3.1.1 Tempat Penelitian

Lokasi penelitian merupakan daerah yang akan digunakan sebagai tempat untuk melakukan penelitian. Penentuan tempat dan waktu penelitian selain dibingkai dalam kerangka teoritis juga dilandasi oleh pertimbangan teknis operasional. Untuk itu, tempat dan waktu penelitian dipertimbangkan berdasarkan kemungkinan dapat tidaknya dimasuki dan dikaji lebih mendalam. Hal ini penting karena betapapun menariknya suatu kasus, tetapi jika sulit dimasuki lebih dalam oleh seorang peneliti, maka akan menjadi suatu kerja yang sia-sia. Selanjutnya, penting juga dipertimbangkan apakah tempat dan waktu penelitian memberi peluang yang menguntungkan untuk dikaji, seperti mengetahui prospek pelaksanaan kursus komputer bidang desain grafis pada dunia kerja di Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Bondowoso Tahun 2009 yang memungkinkan untuk didekati dan hasilnya akan bermanfaat jika diteliti. Sehingga, penentuan lokasi penelitian menggunakan metode *Purposive Sampling Area*. Hal ini sesuai dengan pendapat Masyhud (2006:34) *Purposive Sampling Area* digunakan apabila peneliti memiliki tujuan atau pertimbangan-pertimbangan tertentu/khusus dalam pengambilannya.

Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut, maka kemudian peneliti menetapkan bahwa lokasi yang dijadikan tempat sebagai penelitian adalah di Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Bondowoso Jalan Letnan Rantam 01 Bondowoso Kompleks Stadion E.J Magenda Kelurahan Badean Kecamatan Bondowoso. Berikut ini beberapa hal yang menjadi pertimbangan dalam menentukan tempat penelitian, sebagai berikut:

- a. Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Bondowoso merupakan salah satu satuan pendidikan nonformal sehingga sangat sesuai dengan Pendidikan Luar Sekolah;
- b. Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Bondowoso tersebut belum pernah diadakan penelitian dengan judul dan permasalahan yang sama;

- d. Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Bondowoso mempunyai jarak yang mudah dijangkau bagi peneliti, sehingga dapat menghemat biaya dan waktu;
- e. Adanya kesediaan lembaga yaitu di Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Bondowoso untuk dijadikan tempat penelitian (hasil wawancara awal); serta
- f. Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso merupakan pemberi pelayanan pendidikan berorientasi keterampilan kepada masyarakat tidak sekolah dan tidak bekerja atau menganggur.

Dalam hal demikian seorang peneliti harus siap menghadapi kenyataan yang terjadi di lokasi penelitian yang mungkin terus berkembang. Untuk itu, seorang peneliti harus berusaha membatasi rentang waktu fenomena yang diteliti dan waktu penelitian.

### 3.1.2 Waktu Penelitian

Laporan penelitian harus memperhatikan waktu yang tepat. Dalam penelitian kuantitatif mungkin akan menjadi masalah yang tidak begitu rumit, tetapi dalam penelitian kualitatif akan menjadi sulit apabila data yang didapat di lapangan terus berkembang semakin kompleks sehingga peneliti tidak tahu kapan harus mengakhiri penelitiannya. Adapun waktu yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah 5 bulan antara bulan Pebruari 2010 sampai dengan bulan Juni 2010, dengan perincian 2 bulan persiapan penelitian, 2 bulan dilapangan, dan 1 bulan pembuatan laporan.

## 3.2 Tehnik Pengambilan Informan

Informan adalah seseorang yang dapat memberikan informasi kepada peneliti untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Dalam penelitian kualitatif dinamakan informan kunci, nara sumber, partisipan, teman atau guru dalam penelitian.

Dalam penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi, tetapi oleh Spradley (dalam Sugiyono, 2005:49) dinamakan *social situation* atau situasi sosial yang terdiri atas tiga elemen yaitu tempat (*place*), pelaku (*actors*) dan aktivitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergis. Alasan lain penelitian kualitatif tidak menggunakan populasi menurut Sugiyono (2005:50), karena penelitian kualitatif

berangkat dari kasus tertentu yang ada pada situasi sosial tertentu dan hasil kajiannya tidak akan diberlakukan ke populasi tetapi ditransferkan ke tempat lain pada situasi sosial yang memiliki kesamaan dengan situasi sosial pada kasus yang dipelajari.

Penentuan informan dalam penelitian kualitatif dilakukan saat peneliti mulai memasuki lapangan dan selama penelitian berlangsung yaitu memilih orang tertentu yang dipertimbangkan akan memberikan data yang diperlukan dan selanjutnya berdasarkan data atau informasi yang diperoleh dari informan kunci sebelumnya, peneliti dapat menetapkan informan yang lainnya yang diharapkan dapat memberikan data yang lebih lengkap yaitu informan pendukung (Sugiyono, 2005: 54-55). Metode penentuan informan kunci dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* berdasarkan kriteria yang ditentukan.

Alasan peneliti menggunakan *purposive sampling* yaitu, karena untuk mempermudah proses penelitian dan atas dasar fokus penelitian, supaya tidak terlalu luas dan fokus dengan informan yang akan diteliti. Seperti pendapat Moleong (2007: 224-225), “pada penelitian kualitatif tidak ada sampel acak, tetapi *sampel bertujuan (purposive sample)*”. Dengan memperhatikan hal tersebut maka peneliti menentukan informan penelitian berdasarkan fokus yang akan diteliti. Adapun informan yang ditentukan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Informan kunci yaitu para peserta kursus komputer bidang desain grafis di Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Bondowoso tahun 2009;
- b. Informan pendukung yaitu Penyelenggara dan Instruktur Kursus Komputer Bidang Desain Grafis.

Di samping itu, kriteria yang ditentukan sebagai informan, antara lain:

- a. Informan Kunci:
  1. tercatat sebagai peserta kursus komputer bidang desain grafis di Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Bondowoso tahun 2009;
  2. rajin dan hadir minimal 75% mengikuti proses kegiatan kursus secara berkelanjutan;
  3. mematuhi tata tertib di Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Bondowoso.



Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan diatas, maka diperoleh informan kunci dalam penelitian sebanyak 10 orang dari 20 orang yang mengikuti kursus komputer bidang desain grafis di Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Bondowoso berdasarkan data dokumentasi.

b. Informan Pendukung :

1. tercatat sebagai penyelenggara serta instruktur atau pegawai di Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Bondowoso;
2. memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Bondowoso.

### 3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional diperlukan untuk menghindari salah tafsir antara peneliti dan pembaca, disamping untuk membantu pembaca dalam mengambil konsep atau permasalahan yang akan diteliti. Hal ini juga digunakan untuk memperoleh pengertian dan gambaran yang jelas serta untuk menghindari perbedaan persepsi terhadap pengertian judul penelitian ini.

#### 3.3.1 Prospek Pelaksanaan Kursus Komputer Bidang Desain Grafis pada Dunia Kerja

Prospek merupakan peluang atau kemungkinan-kemungkinan sesuatu yang akan terjadi, dapat dipahami bahwa pelaksanaan kursus komputer bidang desain grafis apabila sesuai dengan standar pengelolaan pendidikan oleh satuan pendidikan nonformal, maka ada peluang atau kemungkinan peserta lulusannya dapat bersaing di dunia kerja atau berusaha secara mandiri dengan bekal ilmu dan keterampilan yang ditekuninya selama mengikuti kursus.

### 3.4 Desain Penelitian

Menurut Nazir (1988:99), desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Sedangkan menurut Soeharto (1993:42), “desain penelitian adalah proses (panduan) yang diperlakukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian”. Dalam pengertian yang lebih sempit, desain penelitian hanya mengenai pengumpulan dan analisis data saja.

Sedangkan dalam pengertian yang lebih luas, Nazir mengemukakan desain penelitian mencakup proses-proses berikut ini:

- a. Identifikasi dan pemilihan masalah penelitian;
- b. Pemilihan kerangka konseptual untuk masalah penelitian serta hubungan-hubungan dengan penelitian sebelumnya;
- c. Memformulasikan masalah penelitian termasuk membuat spesifikasi dari tujuan, luas jangkau (*scope*), dan hipotesis untuk diuji;
- d. Membangun penyelidikan atau percobaan;
- e. Memilih serta memberi definisi terhadap pengukuran variabel-variabel;
- f. Memilih prosedur dan teknik sampling yang digunakan;
- g. Menyusun teknik untuk mengumpulkan data;
- h. Mengadakan editing dan processing data;
- i. Menganalisis data;
- j. Pelaporan hasil penelitian, termasuk proses penelitian, diskusi serta interpretasi data, generalisasi, kekurangan-kekurangan dalam penemuan, serta menganjurkan beberapa saran dan kerja penelitian yang akan datang. (1988: 99)

Dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa desain penelitian merupakan langkah-langkah yang ditempuh, atau komponen-komponen yang harus ada untuk meraih hasil yang dicapai.

Sifat penelitian ini adalah penelitian non eksperimen, karena dalam penelitian ini tidak dilakukan percobaan atau eksperimen pada suatu objek penelitian, tetapi hanya untuk mengetahui prospek kursus komputer bidang desain grafis pada dunia kerja yang terjadi pada tahun 2009 di Sanggar Kegiatan Belajar kabupaten Bondowoso.

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yakni prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertutup maupun lisan dari orang/perilaku yang diamati (Margono, 2000:36). Sedangkan menurut Arikunto (2003:353), deskriptif kualitatif adalah memberikan predikat kepada variabel yang diteliti sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Predikat yang diberikan tersebut dalam bentuk peringkat yang sebanding dengan atau atas dasar kondisi yang diinginkan. Agar pemberian predikat dapat tepat maka sebelum dilakukan pemberian predikat, dilakukan kondisi tersebut diukur dengan prosentase, baru kemudian ditransfer ke predikat.



Menurut Bungin (2007:61-62), desain deskriptif kualitatif dapat berbentuk sebagai berikut:

1. Pendahuluan;
  - a. Judul penelitian;
  - b. Latar belakang masalah;
  - c. Masalah penelitian;
  - d. Tujuan penelitian;
  - e. Tinjauan pustaka/teori dan kesimpulan teoritik yang digunakan.
2. Metode Penelitian
  - a. Objek dan informan penelitian;
  - b. Cara memperoleh sumber data (informan) dan menentukan unit analisis data;
  - c. Metode pengumpulan data dan keabsahan data;
  - d. Metode analisis data;
  - e. Rancangan pembahasan (diskusi) hasil penelitian;
  - f. Rancangan laporan penelitian.
3. Hasil penelitian
  - a. Penjelasan peneliti tentang pelaksana penelitian;
  - b. Penyajian dan analisis data;
  - c. Pembahasan hasil penelitian;
  - d. Keabsahan data.
4. Penutup
  - a. Simpulan;
  - b. Rekomendasi.

### **3.5 Data dan Sumber Data**

Data dalam penelitian ini meliputi:

- a. Data primer merupakan data yang diperoleh dari hasil wawancara langsung terhadap para informan, artikel, jurnal, dan makalah;
- b. Data sekunder merupakan data pelengkap yang diperoleh dari dokumenter ataupun kepustakaan yang berkaitan dengan lapangan dan buku teks.

Menurut Lofland dan Lofland (dalam Moleong, 2007:157) sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata, dan tindakan, selebihnya yaitu tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Sedangkan menurut Arikunto (2006:129) sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Data dalam penelitian ini didapatkan dari:

- a. Informan kunci: Peserta kursus komputer bidang desain grafis di Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Bondowoso tahun 2009;

- b. Informan pendukung: Penyelenggara, instruktur, atau pegawai di Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Bondowoso;
- c. Dokumentasi;
- d. Kepustakaan.

### 3.6 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam metode ilmiah. Menurut Arikunto (2006:221) metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Sedangkan menurut Nazir (1988:211), pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Observasi;
- b. Wawancara;
- c. Dokumentasi.

#### 3.6.1 Metode Observasi

Menurut pendapat Nazir (1988:212), pengumpulan data dengan observasi langsung atau dengan pengamatan langsung adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut. Sedangkan menurut Arikunto (2006:156) didalam pengertian psikologik, observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra jadi, mengobservasi dapat dilakukan melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba, dan pengecap. Apa yang dikatakan ini sebenarnya adalah pengamatan langsung. Di dalam artian penelitian observasi dapat dilakukan dengan tes, kuesioner, rekaman gambar, dan rekaman suara.

Ada beberapa alasan mengapa dalam penelitian kualitatif pengamatan dimanfaatkan sebesar-besarnya. Moleong mengemukakan beberapa alasan secara metodologis bagi penggunaan pengamatan sebagai berikut:

- a. Pengamatan mengoptimalkan kemampuan peneliti dari segi motif, kepercayaan, perhatian, perilaku tak sadar, kebiasaan, dan sebagainya;
- b. Pengamatan memungkinkan pengamat untuk melihat dunia sebagaimana dilihat oleh subjek penelitian, hidup pada saat itu, menangkap arti fenomena dari segi pengertian subjek, menangkap kehidupan budaya dari segi pandangan dan anutan para subjek pada keadaan waktu itu;
- c. Pengamatan memungkinkan peneliti merasakan apa yang dirasakan dan dihayati oleh subjek sehingga memungkinkan pula peneliti menjadi sumber data;
- d. Pengamatan memungkinkan pembentukan pengetahuan yang diketahui bersama, baik dari pihaknya maupun dari pihak subjek. (2007:175)

Menurut Nazir, Pengamatan baru tergolong sebagai teknik mengumpulkan data, jika pengamatan tersebut mempunyai kriteria sebagai berikut:

- a. Pengamatan digunakan untuk penelitian dan telah direncanakan secara sistematik;
- b. Pengamatan harus berkaitan dengan tujuan penelitian yang telah direncanakan;
- c. Pengamatan tersebut dicatat secara sistematis dan dihubungkan dengan proposisi umum dan bukan dipaparkan sebagai suatu set yang menarik perhatian saja;
- d. Pengamatan dapat dicek dan dikontrol atas validitas dan reliabilitasnya. (1988:212)

Menurut pendapat Soeharto, pelaksanaan pengamatan dapat ditempuh dengan cara-cara sebagai berikut:

- a. Pengamatan langsung, yaitu pengamatan yang dilakukan secara langsung terhadap obyek sebagaimana adanya di lapangan atau dalam suatu percobaan baik di lapangan atau di dalam laboratorium;
- b. Pengamatan tidak langsung, yaitu pengamatan yang dilakukan terhadap obyek melalui perantaraan suatu alat atau cara, baik dilaksanakan dalam situasi sebenarnya maupun buatan;
- c. Partisipasi, yaitu pengamatan yang dilakukan dengan cara ikut ambil bagian atau melibatkan diri dalam situasi obyek yang diteliti. (1993:117).

Dalam pelaksanaan pengamatan, cara-cara tersebut dapat dilakukan secara sendiri-sendiri atau dapat juga dilaksanakan dengan menggabungkan dua atau tiga cara sekaligus dalam suatu kegiatan penelitian, dengan pertimbangan bahwa suatu cara dianggap kurang memadai. dalam penelitian ini dilakukan dengan cara pengamatan langsung dan pengamatan tidak langsung. Menurut Nazir, penggunaan

pengamatan langsung sebagai cara mengumpulkan data mempunyai beberapa keuntungan, antara lain:

- a. dengan cara pengamatan langsung, terdapat kemungkinan untuk mencatat hal-hal, perilaku, pertumbuhan, dan sebagainya, sewaktu kejadian tersebut berlaku, atau sewaktu perilaku tersebut terjadi. Dengan cara pengamatan, data yang langsung mengenai perilaku yang tipikal dari objek dapat dicatat segera, dan tidak menggantungkan data dari ingatan seseorang;
- b. pengamatan langsung dapat memperoleh data dari subjek baik yang tidak dapat berkomunikasi secara verbal atau yang tidak mau berkomunikasi secara verbal. (1988:213)

Sedangkan alasan peneliti menggunakan pengamatan tidak langsung, karena peneliti juga menggunakan perantara suatu alat (kamera) yang dilakukan dalam situasi yang sebenarnya.

Data yang diperoleh peneliti dari metode observasi sebagai berikut:

- a. Lokasi kursus komputer bidang desain grafis di Sanggar kegiatan belajar Bondowoso tahun 2009;
- b. Kondisi sarana dan prasarana di Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso;
- c. Lokasi usaha mandiri peserta kursus komputer bidang desain grafis di Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso tahun 2009.

### 3.6.2 Metode Wawancara

Metode wawancara yaitu percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 2007:186). sedangkan menurut Arikunto wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara (2006:155).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa wawancara adalah suatu metode pengumpulan data yang dilaksanakan secara langsung dengan dialog antara pewawancara dengan terwawancara.

Lebih lanjut Arikunto, menjabarkan interview menjadi tiga bagian berdasarkan proses pelaksanaan interview yaitu:

1. interview bebas, yaitu interview yang dilakukan oleh pewawancara dengan membawa sederetan pertanyaan secara bebas tetapi harus meniadakan yang dikumpulkan;
2. interview terpimpin yaitu interview yang dilakukan pewawancara dengan membawa sederetan pertanyaan lengkap dan terperinci;
3. interview bebas terpimpin yaitu kombinasi antara interview bebas dan interview terpimpin. Dalam melaksanakan interview pewawancara membawa pedoman yang hanya merupakan garis besar tentang hal-hal yang akan ditanyakan. (2006:155)

Berdasarkan pelaksanaan wawancara tersebut diatas, maka penelitian ini menggunakan wawancara bebas terpimpin dimana peneliti harus mempersiapkan kerangka pertanyaan terlebih dahulu. Adapun data yang diperoleh dari hasil wawancara, antara lain sebagai berikut:

- a. Informasi mengenai pelaksanaan kursus komputer bidang desain grafis yang meliputi: Perencanaan Program, Pelaksanaan Rencana Kerja serta Evaluasi;
- b. Prospek kursus komputer bidang desain grafis pada dunia kerja di Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso;
- c. Informasi mengenai peserta yang mengikuti kursus komputer bidang desain grafis di Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso Tahun 2009.

Alasan digunakan metode wawancara dalam penelitian ini adalah:

1. Wawancara merupakan salah satu metode terbaik untuk meneliti keadaan pribadi;
2. Tidak membatasi subjek yang diteliti;
3. Dengan wawancara pertanyaan-pertanyaan yang kurang jelas dapat diperjelas oleh pewawancara, sehingga informasi akan dimengerti apa yang dimaksud.

### 3.6.3 Metode Dokumentasi

Dokumentasi dari kata asalnya dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya, (Arikonto 2006:158). Selain itu Sugiyono (2005:82) menambahkan, bahwa dokumen merupakan catatan yang sudah berlalu, bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya monumental seseorang.



Dalam pengertian yang lebih luas, dokumentasi bukan hanya yang berwujud tulisan saja tetapi dapat berupa benda-benda peninggalan prasasti dan simbol-simbol. Metode dokumentasi ini dapat merupakan metode utama apabila peneliti melakukan pendekatan isi (*content analysis*). Untuk penelitian dengan pendekatan lain pun metode dokumentasi mempunyai kedudukan penting. Jika peneliti memang cermat dan mencari bukti-bukti dari landasan hukum dan peraturan atau ketentuan maka penggunaan metode dokumentasi menjadi tidak terhindarkan.

Dokumentasi yang diambil dalam penelitian ini adalah arsip-arsip yang berisi tentang informasi di Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Bondowoso yang meliputi:

1. sejarah berdirinya Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Bondowoso;
2. tugas dan fungsi Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Bondowoso;
3. struktur organisasi Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Bondowoso;
4. peserta kursus komputer bidang desain grafis tahun 2009;
5. sarana dan prasarana kursus komputer bidang desain grafis;
6. jumlah yang sudah diterima kerja serta lapangan pekerjaannya.

### **3.7 Tehnik Pengolahan dan Analisis Data**

#### **3.7.1 Tehnik Pengolahan Data**

Penelitian kualitatif mengajak seseorang untuk mempelajari sesuatu masalah yang ingin diteliti secara mendasar dan mendalam sampai ke akar-akarnya. Artinya dalam penelitian kualitatif memecahkan masalah dengan tuntas hingga tidak ada lagi yang harus dipecahkan.

Menurut Moleong, mengemukakan bahwa penelitian kualitatif dapat dibagi menjadi tiga tahap yaitu sebagai berikut:

1. perpanjangan keikutsertaan artinya dalam penelitian menuntut peneliti untuk terjun langsung ke lapangan dalam waktu yang cukup lama sehingga dapat menemukan data yang diperlukan dan meningkatkan kepercayaan data yang diperlukan. Artinya penelitian dilakukan secara berkelanjutan sampai mendapatkan data yang diinginkan;
2. ketekunan pengamatan artinya berusaha menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan dengan isu yang sedang dicari dan kemudian memusatkan diri pada hal-hal tersebut secara rinci;



3. triangulasi artinya teknik pemeriksaan keabsahan data memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data tersebut. Dalam hal ini peneliti membandingkan keadaan atau informasi yang telah didapat dengan dokumen-dokumen yang telah dikumpulkan sehingga menghasilkan data yang akurat. Hal ini dapat dicapai dengan jalan:
  - a. membandingkan apa yang dikatakan orang dengan pendapat pribadi;
  - b. membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara;
  - c. membandingkan isi wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan. (2007:327)

Teknik triangulasi menurut Sugiyono dibagi menjadi dua, yaitu:

1. triangulasi teknik artinya peneliti dalam melakuakn pengecekan data menggunakan teknik yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama;
2. triangulasi sumber artinya peneliti dalam melakuakn pengecekan data menggunakan sumber yang berbeda-beda akan tetapi menggunakan teknik yang sama untuk mendapatkan data yang valid. (2005:83)

Untuk mendapatkan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dengan menggunakan teknik yang sama kepada sumber data yang berbeda sehingga mendapatkan data yang valid.

### 3.7.2 Teknik Analisis Data

Data mentah yang telah dikumpulkan oleh peneliti tidak akan ada gunanya jika tidak dianalisis. Data mentah yang telah dikumpulkan perlu diadakan katagorisasi, dilakukan manipulasi serta diperas sedemikian rupa sehingga data tersebut mempunyai makna untuk menjawab masalah dan bermanfaat untuk menguji hipotesa. (Nazir, 1988:405)

Menurut Moleong (2007:280), analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, katagori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data, misalnya mengenai prospek pelaksanaan kursus komputer bidang desain grafis pada dunia kerja di Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso Tahun 2009.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tehnik deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang berkaitan dengan pengumpulan data untuk eksplorasi dan kualifikasi,

memberikan gambaran atau penegasan suatu konsep dan fenomena sosial. Menurut Nazir (1988:406) menyatakan bahwa analisis data merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian ilmiah sebab dengan adanya analisis data tersebut akan memberikan arahan dan makna yang berguna dalam pemecahan masalah penelitian. Analisis data akan dilakukan melalui tiga tahap yaitu:

1. Tahap reduksi merupakan proses pemilihan informasi yang relevan dan hanya untuk disajikan dari informasi yang dikumpulkan, proses pemilihan informasi ini difokuskan pada informasi yang mengacu pada pemecahan masalah;
2. Tahap penyajian data yaitu data yang disajikan secara sistematis dalam konteks yang utuh sehingga akan lebih mudah dalam memahami dan memungkinkan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan, dengan penyajian data akan dapat dipahami apa yang akan terjadi dan apa yang harus dilakukan;
3. Tahap verifikasi (penyimpulan) yaitu sebagai jalinan waktu antara sebelum, selama, dan sesudah pengumpulan data dalam bentuk sejajar (Moleong, 2007:103). Sedangkan menurut Miles dan Huberman (dalam Bungin, 2007:229) peneliti selalu uji kebenaran setiap makna yang muncul dari data. Setiap data yang menunjang komponen diklarifikasi kembali dengan informasi di lapangan, apabila hasil klarifikasi memperkuat kesimpulan atas data maka pengumpulan data untuk komponen tersebut siap dihentikan.

Berdasarkan pendapat tersebut, alasan peneliti menggunakan proses analisis data tersebut karena proses analisisnya sesuai dengan tujuan penelitian ini, yaitu mengetahui prospek pelaksanaan kursus komputer bidang desain grafis pada dunia kerja di Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso tahun 2009. Selain itu proses analisis data tersebut mudah dipahami dan mudah diterapkan dalam proses penelitian ini.