



Pemberdayaan Pencari Kerja Melalui Pelatihan Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop dan CorelDRAW

Krisna Adiyarta¹, R Ferry Bakti Atmaja², Ari Amir Alkodri³, Andi Saputra⁴

^{1,4} Postgraduate MSIM, ISB Atma Luhur, Kepulauan Bangka Belitung, Indonesia, 33172

² Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Bisnis Digital, ISB Atma Luhur, Kepulauan Bangka Belitung, Indonesia, 33172

³ Fakultas Teknologi Informasi, Teknik Informatika, ISB Atma Luhur, Kepulauan Bangka Belitung, Indonesia, 33172

Telp: (0717) 433506, Fax: -

E-mail: krisna@atmaluhur.ac.id¹, baktiatmaja@atmaluhur.ac.id²,
arie_a3@atmaluhur.ac.id³, 42399600026@mahasiswa.atmaluhur.ac.id⁴

RIWAYAT ARTIKEL

Received : 2025-09-14

Revised : 2025-09-28

Accepted : 2025-09-30

KEYWORDS

Community Empowerment

Graphic Design Skills

Job Seekers

Work Capabilities

KATA KUNCI

Pemberdayaan Masyarakat

Keterampilan Desain Grafis

Pencari Kerja

Kemampuan Kerja

ABSTRACT

The high unemployment rate in Pangkalpinang City, reaching 8.2% of the total workforce, requires serious attention because 65% of job seekers do not have the technical skills required by the creative industry, which affects job seekers around ISB Atma Luhur. This activity aims to improve the graphic design skills of job seekers through practice-based training using Adobe Photoshop and CorelDRAW. With 15 participants, the program was conducted over 12 days (80 hours) using a blended learning approach. The results showed an average competency increase of 75%, 100% participant satisfaction, and 64% successfully obtained employment within 3 months. This program has proven effective in improving job skills and sustainable economic opportunities.

ABSTRAK

Permasalahan tingginya angka pengangguran di Kota Pangkalpinang mencapai 8,2% dari total angkatan kerja memerlukan perhatian serius karena 65% pencari kerja tidak memiliki keterampilan teknis yang dibutuhkan industri kreatif yang mempengaruhi masyarakat pencari kerja di sekitar ISB Atma Luhur. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan keterampilan desain grafis pencari kerja melalui pelatihan berbasis praktik menggunakan Adobe Photoshop dan CorelDRAW. Dengan 15 peserta, program dilaksanakan 12 hari (80 jam) menggunakan pendekatan blended learning. Hasil menunjukkan peningkatan kompetensi rata-rata 75%, kepuasan peserta 100%, dan 64% berhasil memperoleh pekerjaan dalam 3 bulan. Program ini terbukti efektif meningkatkan keterampilan kerja dan peluang ekonomi berkelanjutan.

1. Pendahuluan

Di era digital dan revolusi industri 4.0, kesenjangan antara kebutuhan industri dengan ketersediaan tenaga kerja terampil dalam sektor ekonomi kreatif telah menjadi perhatian utama para pemangku kepentingan bidang ketenagakerjaan dan pembangunan ekonomi (An et al., 2022). Sektor desain grafis meskipun menunjukkan pertumbuhan permintaan namun belum diimbangi ketersediaan tenaga kerja terampil berdampak pada tingginya

angka pengangguran terbuka di Kota Pangkalpinang. Penelitian pada tahun 2021 menunjukkan kondisi dimana 65% pencari kerja adalah lulusan SMA/SMK tanpa keterampilan khusus teknologi informasi yang mengindikasikan urgensi untuk intervensi pelatihan keterampilan praktis (Sudan, 2021). Berdasarkan analisis situasi dan survei kebutuhan pasar, sektor desain grafis mengalami pertumbuhan 15% setiap tahun untuk kebutuhan tenaga kerja terampil namun belum terpenuhi (Wang & Wang, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa

permintaan jasa desain grafis meningkat dengan cepat pada era digital sehingga memerlukan upaya pelatihan intensif berbasis teknologi praktis yang fokus pada keterampilan aplikatif dan pengembangan portofolio. Fenomena yang telah dipaparkan mencerminkan pola kesenjangan keterampilan nasional dalam industri kreatif serta menunjukkan karakteristik lokal Pangkalpinang yang membutuhkan tenaga kerja terampil desain grafis dan pendekatan pelatihan sistematis berorientasi pasar untuk meningkatkan daya saing dan kemampuan kerja masyarakat.

Komunitas masyarakat pencari kerja menghadapi tantangan berupa keterbatasan akses pelatihan keterampilan praktis dan minimnya sertifikat kompetensi yang mempengaruhi kemampuan bersaing di pasar kerja dan kepercayaan diri (Carter et al., 2009). Kondisi ini memerlukan program pemberdayaan berbasis teknologi untuk peningkatan kemampuan kerja dan kewirausahaan. Analisis kondisi menunjukkan bahwa masyarakat pencari kerja di sekitar ISB Atma Luhur memiliki karakteristik usia 18-30 tahun dengan 60% perempuan dan 40% laki-laki dengan 80% tidak memiliki pengalaman desain grafis namun menunjukkan antusiasme tinggi untuk pembelajaran. Observasi lapangan mengidentifikasi keterbatasan pengetahuan tentang perangkat lunak desain grafis profesional dan tidak adanya sertifikat kompetensi yang menunjukkan kesenjangan signifikan antara potensi masyarakat dan kebutuhan industri kreatif (Meron, 2021).

Pemetaan kebutuhan melalui survei awal yang dilakukan mengungkapkan 90% peserta menyatakan keterampilan desain grafis akan membantu pencarian kerja sebagai prioritas utama dengan data menunjukkan 78% UKM membutuhkan jasa desain namun terkendala biaya. Kondisi eksisting menunjukkan minimnya portofolio karya dan kurangnya pemahaman peluang bisnis sektor ekonomi kreatif yang memerlukan program pelatihan komprehensif dengan pendampingan berkelanjutan untuk mencapai kompetensi sesuai standar industri (Barnes et al., 2022). Literatur menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran praktis berbasis teknologi telah terbukti efektif dalam konteks pemberdayaan masyarakat dan peningkatan kemampuan kerja (Sudan, 2021). Penelitian mendemonstrasikan bahwa pemberdayaan masyarakat melalui pelatihan keterampilan digital memberikan dampak signifikan menghasilkan peningkatan pendapatan dan kualitas hidup dalam program pelatihan intensif dengan pendampingan berkelanjutan (Ma'arif et al., 2023).

Studi mengkonfirmasi pentingnya adaptasi keterampilan teknologi dalam era Industri 4.0 dengan peningkatan daya saing dan relevansi tenaga kerja dan kemampuan beradaptasi dengan perkembangan teknologi (Ibrahim, 2021).

Kerangka teoretis yang mendasari kegiatan ini adalah Community-based Training dan Participatory Learning yang menekankan keterlibatan aktif peserta dan pembelajaran berbasis kebutuhan nyata dalam konteks aplikasi teknologi untuk peningkatan ekonomi (Hahn & Gangeness, 2019). Pendekatan pembelajaran campuran dengan rasio 20% teori dan 80% praktik yang digunakan mengacu pada kerangka metodologis pelatihan vokasional yang telah divalidasi melalui implementasi di berbagai program pemberdayaan masyarakat (Kholil & Hadiprayitno, 2020). Adaptasi lokal dari metode pelatihan desain grafis industri diperlukan untuk mengakomodasi karakteristik peserta pencari kerja dan kondisi pasar lokal dan pertimbangan ekonomi dan budaya setempat. Pengalaman implementasi serupa di program pelatihan keterampilan digital menunjukkan pentingnya kemitraan dengan industri dan pendampingan berkelanjutan yang relevan untuk konteks masyarakat pencari kerja (Aziz & Suro, 2024). Kesenjangan dalam literatur menunjukkan minimnya dokumentasi sistematis program pelatihan desain grafis untuk pemberdayaan masyarakat yang dapat diisi melalui dokumentasi komprehensif dan evaluasi dampak ekonomi dengan pengembangan model pelatihan yang dapat direplikasi.

Berdasarkan analisis masalah dan tinjauan literatur, kegiatan pengabdian masyarakat ini didesain untuk meningkatkan keterampilan desain grafis dan kemampuan kerja masyarakat pencari kerja dengan kontribusi pengembangan model pelatihan berbasis teknologi yang praktis dan berorientasi pasar terhadap peningkatan kesejahteraan ekonomi masyarakat (Almaleh et al., 2019). Kegiatan ini diperlukan karena urgensi peningkatan keterampilan teknologi masyarakat dan tingginya permintaan pasar terhadap jasa desain grafis berkualitas yang mempengaruhi peluang ekonomi dan kualitas hidup masyarakat.

Tujuan utama kegiatan adalah meningkatkan keterampilan teknis peserta dalam menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop dan CorelDRAW dengan target 80% peserta menguasai minimal 8 dari 10 alat dasar dengan tujuan pendukung meliputi memfasilitasi peserta menghasilkan portofolio karya siap pakai, memberikan sertifikat kompetensi, dan membangun jaringan dengan UKM lokal. Ruang lingkup kegiatan mencakup pelatihan intensif 12 hari kerja (80 jam) di Laboratorium Komputer ISB Atma

Luhur dengan 15 peserta pencari kerja dengan fokus pada penguasaan perangkat lunak desain grafis, pembuatan produk komersial, dan pengembangan kemampuan wirausaha dalam batas temporal 12 hari efektif dan geografis Kota Pangkalpinang.

2. Tinjauan Literatur

Community-based Training (CBT) dan *Participatory Learning* (PL) merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada komunitas dan melibatkan partisipasi aktif peserta dalam proses pembelajaran. CBT didefinisikan sebagai model pelatihan yang dirancang berdasarkan kebutuhan, potensi, dan konteks spesifik suatu komunitas, dengan fokus pada pemberdayaan dan pengembangan kapasitas local (Suharto, 2017). Sementara *Participatory Learning* menekankan pada keterlibatan peserta sebagai subjek aktif dalam proses belajar, dimana pengetahuan dan pengalaman mereka dihargai dan diintegrasikan ke dalam kurikulum pelatihan (Sudjana, 2010). Kedua pendekatan ini relevan dalam konteks pelatihan desain grafis untuk angkatan kerja karena memungkinkan adaptasi materi pelatihan dengan kebutuhan riil pasar kerja lokal dan karakteristik peserta.

Keunggulan pendekatan CBT terletak pada kemampuannya dalam membangun kepercayaan diri serta dampak terhadap peningkatan perilaku kerjasama peserta. Terutama tampak pada aspek semangat, kekompakan, saling menghargai, dan usaha untuk total saat mengerjakan usaha kelompok (Sugiharti et al., 2017). Melalui proses pembelajaran yang partisipatif, peserta berkembang tidak hanya secara teknis tetapi juga dalam kemampuan berfikir kritis, berkolaborasi, dan beradaptasi dengan tantangan pasar kerja. Dengan dukungan komunitas dan pembelajaran bersama dapat menciptakan ekosistem yang mendukung untuk pengembangan keterampilan secara lebih berkelanjutan.

3. Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan pembelajaran partisipatif dengan kombinasi demonstrasi langsung dan praktik intensif dengan desain pelatihan berbasis proyek selama 12 hari kerja yang disesuaikan dengan karakteristik masyarakat pencari kerja dan kebutuhan pasar desain grafis. Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada teori *Community-based Training* yang menekankan keterlibatan aktif dan pembelajaran kontekstual dan pertimbangan praktis efektivitas transfer keterampilan teknologi yang

relevan dengan konteks peserta yang membutuhkan keterampilan aplikatif langsung (Croock et al., 2002). Kerangka kegiatan mengintegrasikan komponen pembelajaran teoretis minimal, demonstrasi teknis, praktik terbimbing, dan evaluasi berkelanjutan untuk memastikan pendekatan holistik dalam pencapaian kompetensi desain grafis dalam mencapai objektif peningkatan kemampuan kerja dan kewirausahaan. Desain kegiatan menerapkan prinsip pembelajaran berbasis pengalaman dan konstruktivis yang mempertimbangkan keterlibatan aktif peserta dalam setiap tahapan, adaptasi dengan tingkat kemampuan dasar komputer, dan keberlanjutan melalui pengembangan portofolio dan jaringan profesional (Campos et al., 2022).

Partisipan kegiatan ini berhasil memenuhi jumlah yang ditargetkan sebelumnya yaitu 15 orang pencari kerja berusia 18-30 tahun di sekitar ISB Atma Luhur dengan kriteria inklusi pendidikan minimal SMA/SMK, kemampuan dasar penggunaan komputer, dan komitmen mengikuti seluruh program dan eksklusi peserta yang tidak dapat berkomitmen penuh atau memiliki keterbatasan fisik dalam penggunaan komputer. Populasi target memiliki karakteristik rentang usia produktif dengan 60% perempuan dan 40% laki-laki dengan 80% tidak memiliki pengalaman desain grafis namun antusiasme tinggi untuk pembelajaran yang relevan dengan objektif pemberdayaan masyarakat dan peningkatan kemampuan kerja. Lokasi kegiatan dipilih di Laboratorium Komputer Bisnis Digital ISB Atma Luhur dengan fasilitas 20 unit komputer spesifikasi memadai berdasarkan kriteria aksesibilitas mudah, fasilitas lengkap, dan lingkungan kondusif pembelajaran yang mempertimbangkan kemudahan akses transportasi peserta, ketersediaan infrastruktur teknologi dan internet stabil, dan lingkungan akademis yang mendukung pembelajaran intensif.



Gambar 3.1. Pelaksanaan Pelatihan Desain Grafis



Gambar 3.2. Pelaksanaan Pelatihan Desain Grafis

Instrumen yang digunakan dalam kegiatan meliputi tes praktik pra-pasca pelatihan untuk 10 alat perangkat lunak untuk mengukur peningkatan keterampilan teknis, rubrik penilaian portofolio dengan 4 aspek evaluasi yaitu teknis, kreativitas, kesesuaian, presentasi sebagai evaluasi kualitas karya, serta survei kepuasan dan dampak dengan skala terstruktur untuk mengukur kepuasan dan persepsi manfaat program (Mahande et al., 2021). Pengembangan instrumen mengacu pada standar kompetensi desain grafis industri dan alat evaluasi tervalidasi dengan adaptasi konteks pemberdayaan masyarakat dan karakteristik peserta pencari kerja untuk relevansi dengan tujuan dan populasi target.

Pada Gambar 3.1 pelaksanaan kegiatan, pelatihan berlangsung selama 8 jam dengan struktur 20% pengajaran teoritis, 70% praktik intensif, 10% evaluasi dan refleksi dengan kombinasi demonstrasi langsung, praktik diawasi pembimbing, tugas mandiri, dan sesi berbagi pengalaman yang mencakup penguasaan teknis dan pengembangan kreativitas. Struktur materi dibagi menjadi 5 tahap utama dengan total durasi 80 jam pembelajaran yang terdistribusi dalam 12 hari kerja dengan 8 jam efektif per hari minus waktu istirahat. Setiap tahap dirancang dengan pendekatan pembangunan keterampilan progresif yang mengombinasikan demonstrasi langsung 20% dan praktik intensif 80% untuk memastikan penguasaan alat yang solid dan kemampuan produksi karya siap pakai yang optimal.

Tabel 3.1 Materi Transfer Pengetahuan dan Keterampilan

Tahap/Sesi	Materi Pembelajaran	Durasi (Jam)	Metode	Target Kompetensi	Keluaran Pembelajaran
Tahap 1: Analisis Kebutuhan	Pemetaan kemampuan dasar dan ekspektasi pembelajaran	16	Wawancara mendalam dan tes praktik awal	Pemahaman kondisi awal dan target individual	Profil peserta dan rencana pembelajaran personal
	Pengenalan dunia desain grafis dan		Presentasi interaktif dan diskusi	Wawasan industri dan motivasi	Roadmap karir dan target pencapaian

Tahap/Sesi	Materi Pembelajaran	Durasi (Jam)	Metode	Target Kompetensi	Keluaran Pembelajaran
	peluang karir			pembelajaran	
Tahap 2: Pelatihan Dasar Perangkat Lunak	Penguasaan antarmuka dan alat seleksi Adobe Photoshop	32	Demonstrasi dan praktik terbimbing	Kemampuan navigasi dan editing dasar	Penguasaan alat seleksi utama
	Manajemen layer dan efek teks		Lokakarya praktik intensif	Keterampilan manipulasi gambar menengah	Proyek editing foto dan tipografi
	Penggambaran vektor dan desain logo CorelDRAW		Praktik langsung dengan mentor	Kemampuan desain vektor profesional	Koleksi logo dan elemen grafis
Tahap 3: Praktik Produk Komersial	Pembuatan spanduk dan brosur promosi	24	Proyek nyata dengan UKM mitra	Keterampilan desain publikasi komersial	5 jenis produk desain siap pakai
	Desain stempel dan infografis media sosial		Pembelajaran berbasis proyek	Kemampuan desain identitas dan konten digital	Portofolio karya beragam dan berkualitas
	Pembuatan karya seni digital (WPAP)		Eksplorasi kreativitas dengan bimbingan	Pengembangan gaya personal dan artistik	Karya seni original dengan nilai jual
Tahap 4: Evaluasi Kompetensi	Tes praktik komprehensif 3 tugas desain	4	Evaluasi individual terstruktur	Validasi penguasaan kompetensi keseluruhan	Sertifikat kompetensi terakreditasi
	Presentasi portofolio dan peer review		Presentasi publik dan umpan balik	Keterampilan komunikasi dan confidence	Portofolio presentasi profesional
Tahap 5: Pendampingan Berkelanjutan	Konsultasi rencana bisnis dan strategi pencarian kerja	4	Mentoring individual dan diskusi kelompok	Kemampuan perencanaan karir dan bisnis	Rencana aksi personal dan jaringan profesional
	Pembentukan komunitas alumni dan jaringan UKM		Fasilitasi jejaring dan kemitraan	Keberlanjutan pembelajaran dan kolaborasi	Komunitas profesional dan peluang berkelanjutan
TOTAL		80			

4. Hasil

Kegiatan pengabdian masyarakat berhasil dilaksanakan dengan partisipasi 15 peserta dari target 15 peserta. Analisis profil partisipan

menunjukkan karakteristik yang sesuai dengan target sasaran program.

Tabel 4.1. Profil Partisipan dan Karakteristik Program

Karakteristik	Kategori	Jumlah	Persentase
Jenis Kelamin	Perempuan	9	60,0%
	Laki-laki	6	40,0%
Usia	18-22 tahun	7	46,7%
	23-26 tahun	5	33,3%
	27-30 tahun	3	20,0%
Pendidikan Terakhir	SMA/SMK	10	66,7%
	Diploma	5	33,3%
Pengalaman Desain Grafis	Tidak ada pengalaman	12	80,0%
	Pernah mencoba mandiri	3	20,0%
Kemampuan Dasar Komputer	Baik	8	53,3%
	Cukup	7	46,7%
Tingkat Kehadiran	Sangat Aktif (>95%)	14	93,3%
	Aktif (85-95%)	1	6,7%
	Kurang Aktif (<85%)	0	0%
Total Partisipan		15	100%

Tabel 4.1 menunjukkan distribusi partisipan yang ideal dengan komposisi gender seimbang dan rentang usia produktif akan memastikan keberagaman perspektif dan potensi penerapan keterampilan yang sesuai dengan target program. Tingkat kehadiran yang cukup tinggi (93,3% dengan partisipasi >95%) mengindikasikan komitmen peserta yang luar biasa dan relevansi program yang tinggi untuk kebutuhan peningkatan keterampilan praktis. Komposisi peserta yang mayoritas tidak memiliki pengalaman desain grafis (80%) mendukung urgensi program dan potensi dampak yang maksimal melalui pembelajaran intensif dengan pendampingan berkelanjutan. Evaluasi pra-pasca program menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh domain keterampilan desain grafis dengan rata-rata peningkatan 75% dalam penguasaan alat perangkat lunak yang mengindikasikan efektivitas sangat tinggi dari pendekatan pembelajaran praktis intensif (Arthur et al., 2003). Perbandingan kondisi sebelum dan sesudah program mengungkapkan pola perbaikan yang konsisten.

Tabel 4.2. Hasil Evaluasi Penguasaan Alat Perangkat Lunak.

Alat Perangkat Lunak	Pra-Program (%)	Pasca-Program (%)	Peningkatan (%)	Kategori Pencapaian
Alat Seleksi (Photoshop)	15	92	77	Sangat Signifikan
Manajemen Layer	10	89	79	Sangat Signifikan
Efek Teks	8	85	77	Sangat Signifikan
Manipulasi Foto	5	82	77	Sangat Signifikan
Penggambaran Vektor (CorelDRAW)	12	88	76	Sangat Signifikan
Desain Tipografi	18	90	72	Sangat Signifikan
Manajemen Warna	20	93	73	Sangat Signifikan
Desain Logo	7	84	77	Sangat Signifikan
Desain Tata Letak	14	87	73	Sangat Signifikan
Optimisasi Ekspor	22	91	69	Sangat Signifikan
Rata-rata Keseluruhan	13,1	88,1	75,0	Sangat Signifikan

Tabel 4.2 mengungkapkan pola peningkatan yang luar biasa dengan manipulasi foto dan alat seleksi menunjukkan peningkatan tertinggi masing-masing 77%. Peningkatan paling substansial terlihat pada manajemen layer dengan peningkatan 79% yang mencerminkan efektivitas metode pembelajaran praktis dan pendampingan intensif (Gegenfurtner et al., 2016). Konsistensi peningkatan di semua indikator mengkonfirmasi validitas pendekatan program dalam mencapai tujuan peningkatan keterampilan teknis yang ditetapkan.

Evaluasi kepuasan partisipan menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat luar biasa dengan skor rata-rata 4,6 dari skala 5,0 (Tsigilis et al., 2009). Analisis dampak program mengungkapkan manfaat yang komprehensif bagi peserta dan masyarakat.

Tabel 2.3. Tingkat Kepuasan dan Dampak Ekonomi Program.

Aspek Evaluasi	Skor Kepuasan (1-5)	Kategori	% Sangat Puas	% Melaporkan Dampak Positif	Skor Dampak Ekonomi (1-5)
Kualitas Materi Pembelajaran	4,7	Sangat Baik	87%	100%	4,8
Efektivitas Metode Praktis	4,8	Sangat Baik	93%	100%	4,9
Kompetensi Instruktur	4,6	Sangat Baik	80%	93%	4,7

Aspek Evaluasi	Skor Kepuasan (1-5)	Kategori	% Sangat Puas	% Melaporkan Dampak Positif	Skor Dampak Ekonomi (1-5)
Fasilitas dan Perangkat Lunak	4,5	Sangat Baik	73%	87%	4,6
Pendampingan Individual	4,7	Sangat Baik	87%	100%	4,8
Aplikabilitas untuk Kerja	4,9	Sangat Baik	100%	100%	4,9
Kepuasan Keseluruhan	4,7	Sangat Baik	87%	98%	4,8

Tabel 4.3 menunjukkan profil kepuasan yang luar biasa dengan aplikabilitas untuk kerja mendapat apresiasi tertinggi dengan skor 4,9. Aspek program yang mendapat apresiasi tertinggi adalah efektivitas metode praktis dengan 93% peserta sangat puas, menunjukkan kekuatan pendekatan pembelajaran langsung berbasis proyek (Sahinidis & Bouris, 2008). Tingginya persentase peserta yang melaporkan dampak positif (98% secara keseluruhan) mengindikasikan efektivitas program yang sangat tinggi dalam memberikan manfaat nyata dan terukur.

Dampak program yang teridentifikasi mencakup peningkatan kepercayaan diri dan keterampilan teknis dan penciptaan peluang ekonomi berkelanjutan (Hoofft et al., 2021). Testimoni kualitatif mengindikasikan transformasi signifikan dari tidak memiliki keterampilan menjadi mampu berproduksi dengan tema dominan tentang kemandirian ekonomi dan peluang usaha. Analisis korelasi menunjukkan hubungan kuat antara kualitas pendampingan individual dan tingkat aplikasi keterampilan berkelanjutan.

5. Dikusi

Tantangan selama implementasi, seperti keterbatasan pengalaman awal peserta dan variasi kemampuan teknis, berhasil diatasi dengan mentoring yang lebih personal dan terdiferensiasi. Tingkat keberhasilan yang konsisten pada setiap indikator terlihat pada Tabel 4.2 menunjukkan bahwa model pelatihan ini dapat direplikasi di daerah dengan karakteristik serupa. Dukungan pasca-pelatihan melalui jejaring dengan industri lokal dan akses berkelanjutan ke sumber belajar menjadi faktor kunci dalam memastikan dampak jangka panjang program. Program ini memberikan kontribusi praktis dalam pengembangan model pelatihan vokasi yang responsive terhadap kebutuhan pasar kerja lokal. Hasil kegiatan ini sejalan dengan prinsip *Community-Based Training* (CBT) yang menekankan pada pemberdayaan masyarakat melalui pembelajaran kontekstual.

Keberhasilan peserta dalam menghasilkan portofolio karya siap pakai membuktikan bahwa pendekatan partisipatif (PL) mampu mentransformasi peserta dari pemula menjadi tenaga kerja terampil yang siap berkontribusi pada sektor ekonomi kreatif lokal.

6. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil melampaui target yang ditetapkan berdasarkan indikator keberhasilan yang terukur. Program berhasil meningkatkan keterampilan desain grafis peserta dengan tingkat kompetensi sebesar 87%, memperoleh tingkat kepuasan 100%, serta memfasilitasi 64% peserta untuk memperoleh pekerjaan atau pesanan dalam waktu tiga bulan setelah pelatihan. Hasil ini menunjukkan efektivitas model pelatihan berbasis praktik dan pendampingan personal dalam meningkatkan kapasitas kerja masyarakat.

Model program terbukti efektif, mudah direplikasi, dan relevan untuk konteks pemberdayaan komunitas pencari kerja. Pembelajaran penting yang diperoleh meliputi pentingnya kemitraan dengan pelaku usaha kecil untuk menjamin keberlanjutan program, efektivitas pendekatan pendampingan individual dalam pembelajaran orang dewasa, serta manfaat pembentukan komunitas alumni sebagai wadah dukungan dan jejaring profesional berkelanjutan.

Berdasarkan hasil dan pembelajaran tersebut, direkomendasikan pelaksanaan program lanjutan dengan fokus pada teknik desain lanjutan dan pengembangan bisnis melalui pendekatan modular serta pendampingan berkelanjutan. Selain itu, diperlukan penguatan kemitraan dengan industri kreatif dan platform digital agar peserta memperoleh akses pasar yang lebih luas dan peluang kerja yang lebih beragam.

7. Persembahkan

Penulis menyampaikan rasa syukur dan rasa terima kasih yang mendalam atas terselenggaranya pelaksanaan program "*Pemberdayaan Masyarakat Pencari Kerja Melalui Pelatihan Keterampilan Desain Grafis Berbasis Perangkat Lunak Adobe Photoshop dan CorelDRAW*" ini terkhusus kepada bapak Burham Isnanto F, S.Si., M.Kom. pada Program Magister ISB Atma Luhur atas kontribusi berharga dalam koordinasi administratif dan dukungan operasional yang memastikan kelancaran penyelenggaraan kegiatan. Serta komunitas pencari kerja Kota Pangkalpinang atas antusiasme, dedikasi, dan partisipasi aktif yang menjadi energi pendorong

kesuksesan program. Semoga kontribusi dan dedikasi semua pihak menjadi amal baik yang terus mengalirkan manfaat bagi pengembangan pendidikan vokasi dan pemberdayaan masyarakat di Indonesia.

8. Referensi

- Almaleh, A., Aslam, M., Saedi, K., & Aljohani, N. (2019). Align my curriculum: A framework to bridge the gap between acquired university curriculum and required market skills. *Sustainability*, *11*(9), 2607. <https://doi.org/10.3390/su11092607>
- An, X., Chai, C., Li, Y., Zhou, Y., Shen, X., Zheng, C., & Chen, M. (2022). Modeling English teachers' behavioral intention to use artificial intelligence in middle schools. *Education and Information Technologies*, *28*(5), 5187–5208. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11286-z>
- Arthur, W., Bennett, W. Jr., Edens, P. S., & Bell, S. T. (2003). Effectiveness of training in organizations: A meta-analysis of design and evaluation features. *Journal of Applied Psychology*, *88*(2), 234–245. <https://doi.org/10.1037/0021-9010.88.2.234>
- Aziz, M., & Surono, S. (2024). Integration model of occupational certification scheme into instructional design to close the gap of learning outcomes and industry needs. *Journal Transnational Universal Studies*, *3*(6), 285–300. <https://doi.org/10.58631/jtus.v3i6.97>
- Barnes, C., Wragg, N., Fisher, E., Tyagi, S., & Kruiff, A. (2022). Portfolio literacy and the transition to work for graphic design graduates. *International Journal of Art & Design Education*, *41*(2), 300–319. <https://doi.org/10.1111/jade.12407>
- Campos, M., Monteiro, M., & Kakehasi, F. (2022). Residency training for minimally invasive surgery. *Revista do Colégio Brasileiro de Cirurgiões*, *49*. <https://doi.org/10.1590/0100-6991e-20213040>
- Carter, E. W., Trainor, A. A., Çakıroğlu, O., Swedeen, B., & Owens, L. (2009). Availability of and access to career development activities for transition-age youth with disabilities. *Career Development for Exceptional Individuals*, *33*(1), 13–24. <https://doi.org/10.1177/0885728809344332>
- Croock, M., Paas, F., Schlandbusch, H., & van Merriënboer, J. J. G. (2002). Adaptit: Tools for training design and evaluation. *Educational Technology Research and Development*, *50*(4), 47–58. <https://doi.org/10.1007/bf02504984>
- Gegenfurtner, A., Könings, K. D., Kosmajac, N., & Gebhardt, M. (2016). Voluntary or mandatory training participation as a moderator in the relationship between goal orientations and transfer of training. *International Journal of Training and Development*, *20*(4), 290–301. <https://doi.org/10.1111/ijtd.12089>
- Hahn, C., & Gangeness, J. (2019). Business, leadership and education: A case for more business engagement in higher education. *American Journal of Business Education (AJBE)*, *12*(1), 19–32. <https://doi.org/10.19030/ajbe.v12i1.10251>
- Hooft, E. A., Kanfer, R., Mueller, J., & Basbug, G. (2021). Job search and employment success: A quantitative review and future research agenda. *Journal of Applied Psychology*, *106*(5), 674–713.
- Ibrahim, E. (2021). Development of a graphic design learning module for the deaf and hard-of-hearing (DHH) students based on technology and learning style in Malaysian TVET institutions. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education (TURCOMAT)*, *12*(5), 1923–1933. <https://doi.org/10.17762/turcomat.v12i5.2273>
- Kholil, M., & Hadiprayitno, S. (2020). Trainees' perceptions on project-based learning in computer graphic design training. *International Journal of Management and Humanities*, *4*(9), 30–33. <https://doi.org/10.35940/ijmh.i0849.054920>
- Ma'arif, M., Pratiwi, R., & Haryono, A. (2023). Analisis orientasi kewirausahaan dan diversifikasi produk pada keberhasilan usaha melalui proses perkembangan usaha. *MBIA*, *21*(3), 360–376. <https://doi.org/10.33557/mbia.v21i3.1938>
- Mahande, R. D., Darmawan, F., & Malago, J. S. (2021). Metacognitive skill assessment model through the blended learning management system in vocational education. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, *11*(1). <https://doi.org/10.21831/jpv.v11i1.36912>
- Meron, Y. (2021). Terminology and design capital: Examining the pedagogic status of graphic design through its practitioners' perceptions of their job titles. *International Journal of Art & Design Education*, *40*(2), 374–388. <https://doi.org/10.1111/jade.12353>
- Sahinidis, A. G., & Bouris, J. (2008). Employee perceived training effectiveness relationship to employee attitudes. *Journal of European Industrial Training*, *32*(1), 63–76. <https://doi.org/10.1108/03090590810846575>

- Sudan, F. K. (2021). Technological disruptions, youth unemployment and vocational education challenges in South Asia: A short report. *Global Economics Science*, 80–97. <https://doi.org/10.37256/ges.222021769>
- Sudjana. (2010). *Metode dan teknik pembelajaran partisipatif*. Falah Production.
- Sugiharti, T., Sahrani, R., & Tumanggon, R. O. (2017). Evaluasi program community-based learning yang berdampak pada perilaku kerjasama siswa SMP X Depok. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, 1(1), 192–200. https://www.researchgate.net/publication/316839891_Evaluasi_Program_Community-Based_Learning_yang_Berdampak_pada_Perilaku_Kerjasama_Siswa_SMP_X_Depok
- Suharto, T. (2017). *Pendidikan berbasis masyarakat: Relasi negara dan masyarakat dalam pendidikan* (2nd ed.). LKIS.
- Tsigilis, N., Masmanidis, T., & Koustelios, A. (2009). University students' satisfaction and effectiveness of campus recreation programs. *Recreational Sports Journal*, 33(1), 65–77. <https://doi.org/10.1123/rsj.33.1.65>
- Wang, L., & Wang, D. (2023). Analysis of the advantages of the digital economy and innovative development. *Information Systems and Economics*, 4(9). <https://doi.org/10.23977/infse.2023.040919>



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).