



Pelatihan Desain Brief di BLK Al Hikam Geger Madiun

Heri Prianto¹, Radian Arum Ardhani²

¹(Sekolah Tinggi Agama Islam Nahdlatul Ulama (STAINU) Madiun)

²(STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun)

*Korespondensi : heri.prianto@gmail.com, Radianarum@gmail.com

ABSTRACT

The development of the creative industry in the digital era requires a workforce that not only possesses technical skills but also conceptual, analytical, and communicative abilities. One of the essential competencies in the professional design process is the ability to develop a design brief as the foundation for planning and communication between designers and clients. However, in practice, trainees at the Al Hikam Vocational Training Center (Balai Latihan Kerja/BLK) have not yet fully understood the concept and function of a design brief, resulting in design outcomes that often fail to meet client needs. This community service program aims to enhance the competencies of BLK Al Hikam trainees through workshop-based design brief training. The training methods include needs assessment, delivery of conceptual materials, case study-based design brief practice, intensive mentoring, and evaluation. The results indicate a significant improvement in participants' conceptual understanding, practical skills in developing design briefs, and professional communication abilities. Participants are able to systematically formulate design briefs and integrate them into simulated creative industry workflows. Therefore, the design brief training has proven effective in improving participants' work readiness and supporting the development of professional and competitive human resources in the creative industry.

Keywords: Design brief; Training; Creative Industry; Community Service

ABSTRAK

Perkembangan industri kreatif pada era digital menuntut tenaga kerja yang tidak hanya memiliki keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan berpikir konseptual, analitis, dan komunikatif. Salah satu kompetensi penting dalam proses desain profesional adalah kemampuan menyusun desain brief sebagai dasar perencanaan dan komunikasi antara desainer dan klien. Namun, realitas menunjukkan bahwa peserta pelatihan di Balai Latihan Kerja (BLK) Al Hikam masih belum memahami konsep dan fungsi desain brief secara utuh, sehingga hasil desain sering tidak sesuai dengan kebutuhan klien. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi peserta BLK Al Hikam melalui pelatihan pembuatan desain brief berbasis workshop. Metode pelatihan meliputi identifikasi kebutuhan, penyampaian materi konseptual, praktik penyusunan desain brief berbasis studi kasus, pendampingan intensif, serta evaluasi. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman konseptual, keterampilan praktis penyusunan desain brief, serta kemampuan komunikasi profesional peserta. Peserta mampu menyusun desain brief secara sistematis dan mengintegrasikannya dalam simulasi alur kerja industri kreatif. Dengan demikian, pelatihan pembuatan desain brief terbukti efektif dalam meningkatkan kesiapan kerja peserta dan mendukung pengembangan sumber daya manusia yang profesional dan berdaya saing di industri kreatif.

Kata Kunci: Desain brief; Pelatihan; Industri Kreatif; Pengabdian Masyarakat

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia kerja kreatif pada era globalisasi dan digitalisasi mengalami perubahan yang sangat pesat. Industri kreatif tidak lagi hanya menuntut kemampuan teknis dalam menghasilkan karya visual yang menarik, tetapi juga menekankan kemampuan berpikir konseptual, analitis, dan komunikatif. Tenaga kerja di bidang kreatif diharapkan mampu memahami kebutuhan pasar, karakteristik klien, serta tujuan komunikasi yang ingin dicapai melalui sebuah karya desain.¹ Dalam konteks ini, proses perencanaan desain menjadi fondasi penting yang menentukan kualitas hasil akhir. Tanpa perencanaan yang matang, sebuah desain berisiko kehilangan makna, tidak tepat sasaran, dan gagal memenuhi kebutuhan pengguna jasa. Oleh karena itu, dunia kerja kreatif menuntut sumber daya manusia yang memiliki kompetensi komprehensif, tidak hanya dalam aspek estetika, tetapi juga dalam proses perumusan konsep dan strategi desain.

Salah satu instrumen penting dalam proses perencanaan desain di industri kreatif adalah desain brief. Desain brief berfungsi sebagai dokumen awal yang memuat gambaran menyeluruh mengenai tujuan proyek, latar belakang kebutuhan klien, target audiens, pesan utama, media yang digunakan, hingga batasan teknis dan waktu pengerjaan.² Keberadaan desain brief membantu desainer memahami ruang lingkup pekerjaan secara jelas dan sistematis, sehingga proses desain dapat berjalan lebih terarah dan efisien. Dalam praktik profesional, desain brief menjadi alat komunikasi utama antara klien dan desainer, sekaligus menjadi acuan evaluasi keberhasilan sebuah karya desain. Tanpa desain brief yang baik, proses desain cenderung bersifat trial and error, memakan waktu, serta berpotensi menimbulkan

miskomunikasi antara pihak-pihak yang terlibat.

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak peserta pelatihan di Balai Latihan Kerja (BLK), termasuk peserta di BLK Al Hikam, yang belum memahami konsep desain brief secara utuh. Peserta pelatihan umumnya lebih familiar dengan tahap produksi visual, seperti penggunaan perangkat lunak desain grafis, dibandingkan dengan tahap perencanaan desain. Kondisi ini menyebabkan peserta sering langsung membuat desain tanpa terlebih dahulu merumuskan tujuan, sasaran audiens, dan pesan komunikasi yang ingin disampaikan.³ Akibatnya, hasil desain yang dihasilkan sering kali bersifat subjektif, kurang terstruktur, dan tidak memiliki landasan konseptual yang kuat. Ketidaktahuan terhadap fungsi desain brief juga membuat peserta kesulitan ketika harus bekerja berdasarkan permintaan klien atau mengikuti standar kerja industri kreatif.

Permasalahan tersebut berdampak langsung pada kualitas hasil desain yang dihasilkan oleh peserta BLK. Dalam banyak kasus, desain yang dibuat sering tidak sesuai dengan kebutuhan klien, baik dari segi konsep, pesan, maupun karakter visual. Klien mengharapkan desain yang mampu mewakili identitas, nilai, dan tujuan komunikasi mereka, sementara peserta pelatihan cenderung menghasilkan desain berdasarkan selera pribadi.⁴ Ketidakesuaian ini menunjukkan adanya kesenjangan kompetensi antara lulusan pelatihan dengan kebutuhan dunia kerja kreatif yang profesional dan kompetitif. Jika kondisi ini dibiarkan, maka lulusan BLK akan mengalami kesulitan dalam memasuki dunia kerja atau bersaing dengan tenaga kerja lain yang telah memahami alur kerja industri kreatif secara lebih komprehensif.

¹ Florida, R. (2014). *The Rise of the Creative Class-Revisited*. New York: Basic Books

² Ambrose, G., & Harris, P. (2010). *Design Thinking*. Lausanne: AVA Publishing.

³ Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions*. Boston: Wadsworth Cengage Learning

⁴ Heller, S., & Vienne, V. (2015). *100 Ideas That Changed Graphic Design*. London: Laurence King Publishing

Selain itu, kurangnya pemahaman tentang desain brief juga memengaruhi kemampuan peserta dalam berkomunikasi secara profesional. Dalam industri kreatif, kemampuan menyampaikan ide, menjelaskan konsep desain, dan bernegosiasi dengan klien merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki desainer. Desain brief membantu desainer mengartikulasikan gagasan secara tertulis dan sistematis, sehingga proses komunikasi menjadi lebih jelas dan terarah. Tanpa keterampilan ini, peserta BLK berpotensi mengalami kesulitan dalam menjelaskan konsep desain yang mereka buat, yang pada akhirnya dapat mengurangi kepercayaan klien terhadap profesionalisme mereka.⁵

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan upaya peningkatan kompetensi peserta BLK melalui pelatihan yang berorientasi pada keterampilan praktis dan relevan dengan kebutuhan industri. Pelatihan pembuatan desain brief menjadi langkah strategis untuk menjembatani kesenjangan antara kemampuan teknis peserta dengan tuntutan dunia kerja kreatif. Pelatihan ini tidak hanya membekali peserta dengan pengetahuan konseptual mengenai desain brief, tetapi juga melatih mereka untuk menyusun desain brief secara sistematis melalui studi kasus dan praktik langsung. Dengan pendekatan berbasis praktik, peserta diharapkan mampu memahami alur kerja profesional mulai dari analisis kebutuhan klien hingga perumusan konsep desain yang tepat.

Pelatihan desain brief juga sejalan dengan prinsip pengembangan kompetensi abad ke-21 yang menekankan pada kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, dan kolaborasi.⁶ Melalui pelatihan ini, peserta BLK dapat dilatih untuk menganalisis permasalahan desain, mengidentifikasi tujuan komunikasi, serta menyusun strategi visual yang sesuai dengan konteks dan kebutuhan pengguna. Kompetensi ini sangat penting

agar peserta tidak hanya menjadi pelaksana teknis, tetapi juga mampu berperan sebagai perancang konsep yang bernilai strategis. Dengan demikian, pelatihan pembuatan desain brief di BLK Al Hikam diharapkan dapat meningkatkan kesiapan kerja peserta, memperkuat profesionalisme lulusan, serta mendukung pengembangan sumber daya manusia yang kompeten dan berdaya saing di industri kreatif.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan pelatihan berbasis *workshop* yang dirancang secara sistematis untuk meningkatkan kompetensi peserta Balai Latihan Kerja (BLK) Al Hikam dalam menyusun desain brief yang profesional dan sesuai dengan kebutuhan industri kreatif. Metode *workshop* dipilih karena menekankan pada keterlibatan aktif peserta melalui kombinasi antara pemahaman teoretis dan praktik langsung, sehingga peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan konseptual, tetapi juga keterampilan aplikatif yang dapat diterapkan dalam konteks dunia kerja nyata.⁷ Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran orang dewasa (*adult learning*), yang menekankan pengalaman, pemecahan masalah, dan relevansi materi dengan kebutuhan peserta.

Tahap awal pelaksanaan metode pelatihan adalah identifikasi kebutuhan peserta. Tahap ini dilakukan melalui observasi awal, diskusi, dan tanya jawab dengan peserta pelatihan untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka mengenai konsep desain brief, pengalaman sebelumnya dalam mengerjakan proyek desain, serta kesulitan yang sering dihadapi ketika menerima permintaan dari klien. Identifikasi kebutuhan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran kondisi awal peserta secara komprehensif, sehingga materi pelatihan yang disusun tidak bersifat umum,

⁵ Brown, T. (2009). *Change by Design*. New York: HarperCollins

⁶ Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass

⁷ Joyce, B., & Weil, M. (2011). *Models of Teaching*. Pearson Education.

melainkan kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan riil peserta BLK.⁸ Hasil identifikasi kebutuhan menjadi dasar dalam penyusunan modul pelatihan, pemilihan studi kasus, serta perancangan instrumen evaluasi yang digunakan selama kegiatan berlangsung.

Tahap berikutnya adalah penyampaian materi, yang difokuskan pada penguatan pemahaman konseptual mengenai desain brief. Materi yang disampaikan meliputi pengertian desain brief, peran dan fungsi desain brief dalam alur kerja industri kreatif, serta komponen utama yang harus ada dalam sebuah desain brief, seperti latar belakang proyek, tujuan desain, target audiens, pesan utama, konsep visual, media yang digunakan, hingga batasan teknis dan waktu pengerjaan. Penyampaian materi dilakukan melalui presentasi interaktif yang dilengkapi dengan contoh desain brief dari praktik industri kreatif. Pendekatan ini bertujuan agar peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan praktik profesional.⁹ Diskusi juga difasilitasi agar peserta dapat mengajukan pertanyaan dan berbagi pengalaman terkait permasalahan desain yang pernah mereka hadapi.

Setelah peserta memperoleh pemahaman teoretis yang memadai, kegiatan dilanjutkan dengan praktik penyusunan desain brief. Pada tahap ini, peserta diberikan studi kasus yang menyerupai proyek desain nyata, misalnya pembuatan identitas visual, poster promosi, atau materi kampanye digital. Peserta diminta menyusun desain brief berdasarkan kebutuhan klien fiktif dengan memperhatikan struktur dan komponen yang telah dipelajari sebelumnya. Tahap praktik ini bertujuan untuk melatih kemampuan analisis kebutuhan klien, perumusan ide, serta penyusunan konsep desain secara sistematis dan komunikatif.

Pembelajaran berbasis praktik dinilai efektif karena peserta terlibat langsung dalam proses pemecahan masalah dan pengambilan keputusan desain.¹⁰ Melalui praktik ini, peserta diharapkan mampu memahami bahwa kualitas desain sangat ditentukan oleh kualitas perencanaan yang tertuang dalam desain brief.

Tahap selanjutnya adalah pendampingan dan diskusi, yang dilakukan secara intensif selama proses praktik berlangsung. Pada tahap ini, instruktur berperan sebagai fasilitator yang memberikan umpan balik konstruktif terhadap desain brief yang disusun peserta. Pendampingan mencakup aspek kelengkapan struktur, kejelasan tujuan desain, relevansi konsep visual, serta kesesuaian desain dengan kebutuhan klien. Selain pendampingan individual, diskusi kelompok juga dilakukan untuk mendorong peserta saling bertukar ide, memberikan masukan, dan belajar dari pengalaman peserta lain. Pendekatan kolaboratif ini penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif peserta, serta meningkatkan kualitas hasil belajar secara keseluruhan.¹¹

Tahap akhir dari metode pelatihan adalah evaluasi, yang bertujuan untuk menilai efektivitas pelatihan serta capaian kompetensi peserta. Evaluasi dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu evaluasi proses dan evaluasi hasil. Evaluasi proses dilakukan dengan mengamati keaktifan peserta selama kegiatan, kemampuan mereka mengikuti setiap tahapan pelatihan, serta respons peserta terhadap materi dan pendampingan yang diberikan. Evaluasi hasil dilakukan dengan menilai desain brief yang dihasilkan peserta berdasarkan kriteria tertentu, seperti sistematika penulisan, kejelasan tujuan, kelogisan konsep, dan potensi implementasi desain dalam konteks nyata. Selain itu, peserta juga diminta mengisi kuesioner reflektif untuk

⁸ Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

⁹ Ambrose, G., & Harris, P. (2010). *Design Thinking*. Lausanne: AVA Publishing

¹⁰ Kolb, D. A. (2015). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Pearson Education

¹¹ Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press

mengetahui persepsi mereka terhadap manfaat pelatihan dan tingkat kesiapan mereka dalam menerapkan desain brief pada proyek desain yang sesungguhnya.¹² Melalui tahapan metode pelatihan yang terstruktur ini, kegiatan pengabdian masyarakat diharapkan mampu memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kompetensi peserta BLK Al Hikam. Metode *workshop* yang mengintegrasikan teori, praktik, pendampingan, dan evaluasi memungkinkan peserta memperoleh pengalaman belajar yang utuh dan bermakna. Dengan demikian, pelatihan pembuatan desain brief tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis peserta, tetapi juga membekali mereka dengan kemampuan berpikir konseptual dan profesional yang dibutuhkan dalam dunia kerja kreatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan pembuatan desain brief di BLK Al Hikam secara umum menunjukkan hasil yang sangat positif dan relevan dengan tujuan kegiatan pengabdian masyarakat. Seluruh rangkaian kegiatan pelatihan yang meliputi penyampaian materi, praktik penyusunan desain brief, pendampingan, serta evaluasi berjalan dengan baik dan mendapatkan respons antusias dari peserta. Tingginya partisipasi peserta selama kegiatan berlangsung mencerminkan bahwa pelatihan ini sesuai dengan kebutuhan nyata peserta, khususnya dalam menghadapi tantangan dunia kerja kreatif yang menuntut kemampuan perencanaan desain yang sistematis dan profesional.

Peningkatan Pemahaman Konseptual tentang Desain Brief

Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada aspek pemahaman konseptual peserta

mengenai desain brief. Pada tahap awal kegiatan, sebagian besar peserta masih memiliki persepsi bahwa proses desain hanya berfokus pada aspek visualisasi ide dan penggunaan perangkat lunak desain. Peserta belum sepenuhnya memahami bahwa desain profesional memerlukan tahapan perencanaan yang matang sebelum proses visualisasi dilakukan. Setelah mengikuti sesi penyampaian materi, peserta mulai memahami desain brief sebagai dokumen strategis yang berfungsi sebagai dasar kerja desainer sekaligus alat komunikasi antara desainer dan klien.¹³

Pemahaman ini tercermin dari kemampuan peserta dalam menjelaskan fungsi desain brief, seperti memperjelas tujuan desain, mengidentifikasi target audiens, serta menyelaraskan kebutuhan klien dengan konsep visual yang akan dikembangkan. Peserta juga mampu mengaitkan keberadaan desain brief dengan efisiensi proses desain dan kualitas hasil akhir. Temuan ini sejalan dengan pendapat Landa yang menyatakan bahwa desain brief merupakan fondasi penting dalam proses desain karena menentukan arah dan batasan kerja desainer.¹⁴ Dengan demikian, peningkatan pemahaman konseptual ini menjadi indikator awal keberhasilan pelatihan.

Penguasaan Struktur dan Komponen Desain Brief

Selain pemahaman konseptual, hasil pelatihan juga menunjukkan peningkatan kemampuan peserta dalam mengenali dan menyusun struktur desain brief secara sistematis. Peserta mampu mengidentifikasi komponen utama desain brief, seperti latar belakang proyek, tujuan desain, deskripsi klien, target audiens, pesan utama, konsep visual, media yang digunakan, serta batasan teknis dan waktu pengerjaan. Pada sesi praktik, sebagian besar peserta mampu menyusun desain brief yang relatif lengkap

¹² Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

¹³ Ambrose, G., & Harris, P. (2010). *Design Thinking*. Lausanne: AVA Publishing

¹⁴ Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions*. Boston: Wadsworth Cengage Learning

dan runtut dibandingkan kondisi awal sebelum pelatihan.

Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang mengombinasikan teori dan contoh nyata dari praktik industri kreatif efektif dalam membantu peserta memahami struktur desain brief secara utuh. Ambrose dan Harris menegaskan bahwa pemahaman struktur perencanaan desain sangat penting agar proses desain tidak bersifat spekulatif, melainkan terarah dan berbasis kebutuhan.¹⁵ Dengan penguasaan struktur desain brief, peserta memiliki kerangka berpikir yang lebih jelas dalam mengelola proyek desain.

Peningkatan Keterampilan Praktis melalui Praktik dan Pendampingan

Dari aspek keterampilan praktis, pelatihan ini memberikan dampak yang nyata terhadap kemampuan peserta dalam menyusun desain brief berdasarkan studi kasus yang diberikan. Peserta tidak hanya diminta menulis desain brief, tetapi juga menganalisis kebutuhan klien dan merumuskan solusi desain yang relevan. Hasil pengamatan selama sesi praktik menunjukkan bahwa peserta semakin terampil dalam mengidentifikasi permasalahan desain dan menuangkannya ke dalam dokumen desain brief yang komunikatif.

Pendampingan intensif yang dilakukan oleh instruktur berperan penting dalam meningkatkan kualitas hasil kerja peserta. Melalui umpan balik langsung, peserta dapat memperbaiki kelemahan pada desain brief mereka, seperti tujuan desain yang kurang spesifik atau konsep visual yang belum sesuai dengan karakter target audiens. Pendekatan pendampingan ini sejalan dengan teori *scaffolding* yang menekankan pentingnya bimbingan dalam membantu peserta mencapai tingkat

kompetensi yang lebih tinggi.¹⁶ Dengan adanya pendampingan, proses belajar menjadi lebih efektif karena peserta tidak dibiarkan menghadapi kesulitan secara mandiri.

Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis dan Komunikasi Profesional

Hasil pelatihan juga menunjukkan perkembangan pada kemampuan berpikir kritis dan komunikasi profesional peserta. Dalam sesi diskusi dan presentasi hasil praktik, peserta diminta memaparkan desain brief yang telah mereka susun seolah-olah sedang berhadapan dengan klien. Kegiatan ini mendorong peserta untuk berpikir lebih mendalam mengenai alasan di balik setiap keputusan desain yang diambil. Peserta belajar bahwa desain tidak hanya harus menarik secara visual, tetapi juga memiliki dasar konseptual yang kuat.

Kemampuan mempresentasikan desain brief juga meningkatkan kepercayaan diri peserta dalam berkomunikasi secara profesional. Peserta mampu menjelaskan tujuan desain, konsep visual, dan strategi komunikasi yang digunakan dengan bahasa yang lebih terstruktur. Hal ini sejalan dengan pandangan Brown bahwa desain merupakan proses berpikir strategis yang harus mampu dikomunikasikan secara efektif kepada pihak lain.¹⁷ Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga keterampilan komunikasi yang sangat dibutuhkan dalam dunia kerja kreatif.

Efektivitas Metode Workshop dalam Pelatihan Keterampilan

Dari sisi metode, hasil pelatihan menunjukkan bahwa pendekatan *workshop* sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi peserta. Metode ini memungkinkan peserta terlibat aktif dalam

¹⁵ Ambrose, G., & Harris, P. (2010). *Design Thinking*. Lausanne: AVA Publishing

¹⁶ Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press

¹⁷ Brown, T. (2009). *Change by Design*. New York: HarperCollins

proses pembelajaran melalui diskusi, praktik, dan refleksi. Peserta tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga mengalami langsung proses penyusunan desain brief dari awal hingga akhir. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip *experiential learning* yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika peserta terlibat langsung dalam pengalaman belajar.¹⁸

Diskusi kelompok juga memberikan ruang bagi peserta untuk saling bertukar pengalaman dan belajar dari sudut pandang peserta lain. Interaksi ini memperkaya proses belajar dan membantu peserta mengembangkan kemampuan kolaborasi. Trilling dan Fadel menegaskan bahwa kolaborasi dan komunikasi merupakan bagian penting dari kompetensi abad ke-21 yang harus dikembangkan melalui proses pembelajaran.¹⁹ Dengan demikian, metode workshop yang digunakan dalam pelatihan ini tidak hanya efektif dari segi hasil, tetapi juga relevan dengan tuntutan pengembangan kompetensi masa kini.

Implikasi terhadap Kesiapan Kerja Peserta BLK

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan desain brief memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kesiapan kerja peserta BLK Al Hikam. Peserta tidak hanya memahami konsep desain brief, tetapi juga mampu menerapkannya dalam simulasi proyek desain yang menyerupai kondisi dunia kerja nyata. Dengan kemampuan menyusun desain brief yang baik, peserta diharapkan mampu menghasilkan desain yang lebih terarah, mengurangi kesalahan komunikasi dengan klien, serta meningkatkan efisiensi proses kerja.

Kemampuan ini menjadi modal penting bagi peserta untuk memasuki dunia kerja kreatif maupun mengembangkan usaha mandiri di bidang desain. Selain itu, pelatihan ini juga membuka peluang

pengembangan program lanjutan, seperti pelatihan manajemen proyek desain atau pengembangan portofolio profesional. Dengan demikian, kegiatan pengabdian masyarakat ini tidak hanya memberikan dampak jangka pendek, tetapi juga berpotensi memberikan kontribusi berkelanjutan terhadap peningkatan kualitas sumber daya manusia di bidang industri kreatif.

SIMPULAN

Pelatihan pembuatan desain brief yang dilaksanakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi peserta BLK Al Hikam dalam bidang desain kreatif. Melalui pendekatan pelatihan berbasis *workshop* yang terstruktur, peserta memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai konsep, fungsi, dan peran desain brief dalam proses kerja industri kreatif. Peserta tidak lagi memandang desain semata-mata sebagai aktivitas visual, tetapi sebagai proses strategis yang diawali dengan perencanaan yang matang dan komunikasi yang efektif antara desainer dan klien.

Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek pengetahuan dan keterampilan praktis peserta dalam menyusun desain brief secara sistematis. Peserta mampu mengidentifikasi kebutuhan klien, merumuskan tujuan desain, menentukan target audiens, serta menyusun konsep visual yang relevan dan aplikatif. Selain itu, melalui sesi praktik dan pendampingan, peserta juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi profesional, terutama dalam mempresentasikan desain brief sebagai bagian dari simulasi dunia kerja kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga memperkuat kompetensi pendukung yang dibutuhkan dalam dunia kerja.

¹⁸ Kolb, D. A. (2015). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*

¹⁹ Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass

Secara keseluruhan, pelatihan pembuatan desain brief dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan kesiapan kerja peserta dan mendukung pengembangan sumber daya manusia di bidang industri kreatif. Kegiatan ini juga memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut melalui program pelatihan lanjutan, seperti pengelolaan proyek desain atau pengembangan portofolio profesional, guna memastikan keberlanjutan peningkatan kompetensi peserta secara berkelanjutan.

Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

DAFTAR PUSTAKA

Ambrose, G., & Harris, P. (2010). *Design thinking*. AVA Publishing.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.

Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. HarperCollins.

Florida, R. (2014). *The rise of the creative class—Revisited*. Basic Books.

Heller, S., & Vienne, V. (2015). *100 ideas that changed graphic design*. Laurence King Publishing.

Joyce, B., & Weil, M. (2011). *Models of teaching* (9th ed.). Pearson Education.

Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.

Landa, R. (2011). *Graphic design solutions* (4th ed.). Wadsworth Cengage Learning.

Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.