

Pelatihan Adobe Photoshop Untuk Meningkatkan *Skill* Desain Grafis Pelajar SMA Wiyata Dharma Medan

Elly^{1*}, Tri Wulandari Ginting², Rizky Damayanti Ritonga³

^{1,2,3}Universitas Mikroskil, Indonesia

e-mail: ^{1*}elly@mikroskil.ac.id, ²tri.wulandari@mikroskil.ac.id,

³rizky.ritonga@mikroskil.ac.id

Abstrak

Di era digitalisasi saat ini, kemampuan dan kreativitas pelajar dalam mengembangkan karya bukan hanya pada pelajaran seni rupa atau kerajinan tangan yang diberikan di dalam kelas. Namun bagaimana menggunakan aplikasi komputer untuk mengembangkan atau menciptakan karya baru yang dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas pembelajaran juga penting dalam meningkatkan kreativitas pelajar. Terkait dengan hal tersebut, maka pihak sekolah memiliki keinginan untuk membekali pelajar SMA Wiyata Dharma dengan pengetahuan desain grafis yang mendukung pelajar dalam menciptakan karya seperti media promosi dalam bentuk poster, brosur di bidang pendidikan maupun di masyarakat. Akan tetapi, pelajar SMA Wiyata Dharma belum pernah mendapatkan pembelajaran aplikasi desain grafis dalam materi mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Dari permasalahan di atas, maka tim pelaksana memberikan pelatihan *Adobe Photoshop* untuk meningkatkan kemampuan desain grafis pelajar SMA Wiyata Dharma. Diharapkan setelah pelatihan dilakukan, peserta dapat mengeksplorasi lebih jauh. Metodologi yang digunakan adalah metodologi PAR (*Participatory Action Research*) yang merujuk pada peran para pelajar dalam keikutsertaannya melakukan praktik secara langsung setelah pelatihan dilakukan. Para peserta memahami tujuan kegiatan pelatihan ini karena terdapat 94% yang menjawab memahami tujuan kegiatan dan hanya ada sebanyak 6% yang menjawab tidak memahami tujuan kegiatan.

Kata Kunci: Adobe Photoshop, desain grafis, pembelajaran aplikasi komputer

Abstract

In the current era of digitalization, the ability and creativity of students in developing works is not only in art or handicraft lessons given in class. However, how to use computer applications to develop or create new works that are used in various learning activities is also important in increasing student creativity. Related to this, the school has the desire to equip Wiyata Dharma High School students with graphic design knowledge that supports students in creating works such as promotional media in the form of posters, brochures in the field of education and in society later. However, Wiyata Dharma High School students have never received graphic design application learning in ICT (Information and Communication Technology) subject matter. From the problems above, the implementation team provided Adobe Photoshop training to improve the graphic design skills of Wiyata Dharma High School students. It is hoped that after the training is carried out, participants can explore further. The methodology used is the



PAR (Participatory Action Research) methodology which refers to the role of students in participating in direct practice after the training is carried out. The participants understood the purpose of this training activity because there were 94% who answered that they understood the purpose of the activity and only 6% answered that they did not understand the purpose of the activity.

Keywords: *Adobe Photoshop, graphic design, computer application learning*

Pendahuluan

Lembaga pendidikan menyelenggarakan pendidikan formal untuk anak-anak usia sekolah. SMA Wiyata Dharma termasuk salah satu sekolah di kota Medan yang bertempat di Jl. Dr. Wahidin No. 31 yang dalam pelaksanaan pendidikan formal juga memperhatikan pelaksanaan kegiatan pembelajaran terkait bukan hanya pembelajaran dengan kurikulum pendidikan namun juga memberikan pembelajaran terkait ilmu komputer dalam membantu pelajar mempersiapkan dirinya dalam bersaing dengan pihak di luar sekolah.

Pembelajaran mengenai komputer dan aplikasi komputer diberikan oleh pihak sekolah kepada para peserta didik mereka. Hal ini diberikan dalam mempersiapkan para peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan terkait penggunaan komputer dan juga memanfaatkan semua aplikasi di dalamnya. Para peserta didik bukan hanya membutuhkan pelajaran yang diberikan di sekolah, namun juga perlu dibekali dengan keterampilan atau pengetahuan dalam memperkuat efektivitas kinerja kegiatan atau pekerjaan (Agustina & Suprianto, 2019; Rakib et al., 2020). Pelatihan yang merupakan bagian dari pendidikan yang menyangkut proses belajar untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan di luar sistem pendidikan yang berpengaruh pada kegiatan praktik bukan hanya teori di mana pelajar dapat menggunakan berbagai perangkat aplikasi komputer untuk melakukan pekerjaan pembelajaran mereka jauh sebelum mereka mengimplementasikannya dalam kehidupan di dunia pekerjaan (Rivai, 2019).

Saat ini banyak aplikasi-aplikasi yang bisa membantu kegiatan desain grafis. Dengan mempelajari desain grafis banyak peluang usaha yang dapat diraih di masa mendatang oleh para pelajar seperti percetakan, pengemasan, properti, internet, iklan, dan masih banyak lagi (Dewi et al., 2021; Ziveria et al., 2020). Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah *Adobe Photoshop*. Aplikasi ini merupakan aplikasi desain grafis yang cukup populer karena banyak dipakai oleh masyarakat dan organisasi (Novijayanto et al., 2020).

Di era digitalisasi saat sekarang ini, kemampuan dan kreativitas pelajar dalam mengembangkan karya bukan hanya pada pelajaran seni rupa atau kerajinan tangan yang diberikan dalam mata pelajaran di kelas. Kemampuan penggunaan aplikasi komputer dalam mengembangkan karya atau kreativitas baru bermanfaat untuk diri para pelajar dan juga kegiatan pembelajaran atau organisasi pelajar seperti OSIS (Organisasi Intra Sekolah) yang memerlukan bantuan aplikasi komputer dalam

merancang dan mengkreasikan desain grafis untuk kegiatan administrasi organisasi sekolah (Lisnawita et al., 2020, 2022). Hal ini semakin meningkatkan kebutuhan para pelajar terhadap penggunaan atau pemanfaatan aplikasi komputer desain grafis seperti *Adobe Photoshop* yang dapat digunakan dalam mengembangkan brosur, pamflet, dan hal-hal lainnya (Setyanti & Khabibah, 2017; Tambunan et al., 2021).

Terkait dengan hal tersebut di atas, maka pihak sekolah ingin membekali pelajar SMA Wiyata Dharma dengan pengetahuan bagaimana membuat gambar desain grafis yang mendukung pelajar dalam membangun usaha sendiri atau kewirausahaan selain hanya berorientasi seputar aktivitas akademi (Satwikayana et al., 2021). Akan tetapi, pelajar SMA Wiyata Dharma belum pernah mendapatkan pembelajaran aplikasi desain grafis dalam materi pelajaran mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi).

Tim pelaksana memberikan pelatihan *Adobe Photoshop* untuk meningkatkan kemampuan desain grafis pelajar SMA Wiyata Dharma. Pelatihan Photoshop yang dilakukan adalah pengenalan fungsi *tools* dasar seperti *layer*, *move tool*, *marquee tool*, *lasso*, *selection tool*, *crop tool*, *eyedropper tool*, *spot healing brush tool*, *brush tool*, *clone stamp tool*, *history brush tool*, *eraser tool*, *gradient tool*, *blur tool*, *dodge tool*, *pen tool*, *horizontal type tool*, *path selection tool*, *rectangular tool*, *hand tool*, *zoom tool*, dan masih banyak *tool* lainnya (Fauer, 2020; Whitt, 2020). Diharapkan setelah pelatihan dilakukan, peserta dapat mengeksplorasi lebih jauh.

Para pelajar SMA Wiyata Dharma diberikan serangkaian kegiatan mulai dari latihan di setiap modul terkait pemanfaatan fitur *Adobe Photoshop*, kemudian setiap pelajar diberikan kesempatan untuk mencoba penggunaan fitur dengan gambar yang berbeda. Setelah semua kegiatan pelatihan dilakukan, tim pelaksana memberikan waktu kepada para pelajar untuk membuat kreativitas dalam mendesain brosur ataupun poster terkait kegiatan sekolah maupun (Bayusi & Susanto, 2021).

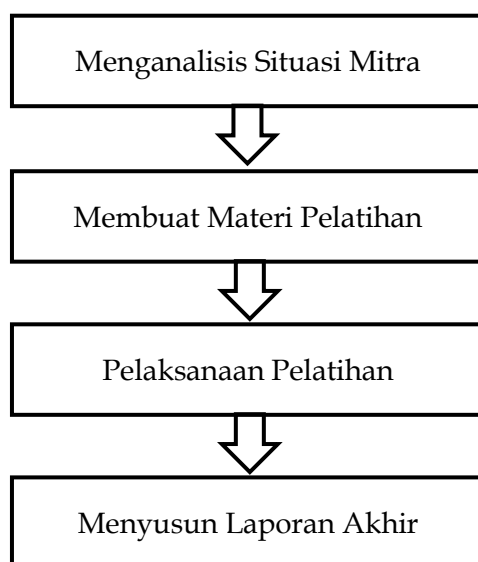
Kegiatan pelatihan bertujuan untuk memberikan wawasan baru kepada para pelajar tentang desain grafis yang harapannya dapat digunakan dengan baik dan benar dalam menciptakan karya seperti media promosi di bidang pendidikan maupun di masyarakat nantinya. Hal ini terlihat jelas dalam hasil kreativitas pelajar-pelajar yang mampu merancang poster atau brosur terkait kegiatan pendaftaran penerimaan murid baru untuk sekolah, brosur untuk perguruan tinggi, dan juga brosur kegiatan olahraga antar institusi pendidikan.

Metode

Dalam menyelesaikan permasalahan mitra, tim pengabdian melakukan beberapa kegiatan yang dijelaskan dalam Gambar 1.

1. Tim menganalisa situasi mitra dengan melakukan kegiatan wawancara dengan pihak mitra terkait kebutuhan dan materi pelatihan yang diharapkan.
2. Tim membuat materi pelatihan yang diajarkan kepada mitra. Materi pelatihan yang diberikan dibagi dalam beberapa topik pembahasan yaitu:

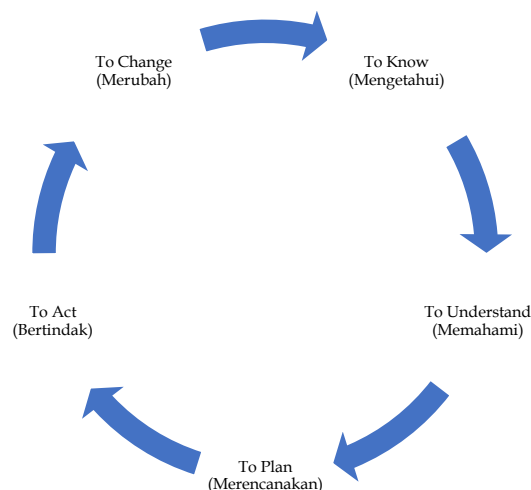
- a. Operasi Dasar
- b. Pengenalan *layer*
- c. Pengenalan *Toolbox*
3. Tim melakukan pelaksanaan pelatihan yang sebelumnya diberikan *pre-test* di awal pertemuan, dan *post-test* di akhir pertemuan untuk dirangkum hasil pencapaian target pelatihan.
4. Tim menyusun laporan akhir pengabdian.



Gambar 1. Tahap Pelaksanaan

Dalam menjalankan kegiatan, tim menggunakan metodologi PAR (*Participatory Action Research*) (Afandi et al., 2022) yang berorientasi pada peran para pelajar dalam keikutsertaannya melakukan praktik secara langsung setelah pelatihan dilakukan. Langkah-langkah PAR dapat terlihat pada Gambar 2.

1. Tahap *To Know*
Dalam tahap ini, kegiatan yang dilakukan oleh tim adalah mencari gambaran keadaan dari pihak mitra secara detail.
2. Tahap *to Understand*
Dalam tahap ini, tim akan memahami masalah-masalah yang dihadapi mitra.
3. Tahap *to Plan*
Dalam tahap ini, tim akan merumuskan masalah dan merencanakan aksi pemecahan masalah dengan menawarkan aplikasi - aplikasi apa saja yang tersedia untuk dapat dibawakan untuk para pelajar.
4. Tahap *to Act*
Tahap ini akan dilakukan kegiatan pelatihan yang merupakan pemecahan dari permasalahan mitra.
5. Tahap *to Change*
Tahap ini dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada para pelajar untuk melakukan kreasi pada berbagai gambar dalam bentuk brosur atau poster yang akan didesain oleh para pelajar sesuai dengan materi yang telah diberikan saat kegiatan pelatihan.



Gambar.2 Tahap Pelaksanaan

Hasil dan Pembahasan

Dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat, para pelajar diarahkan dalam menggunakan aplikasi *Photoshop* sehingga dapat mengembangkan karya desain grafis. Dalam pelatihan kali ini, selain pelatihan terkait semua penggunaan *tools* di *Photoshop*, para pelajar juga diberikan sesi kreativitas untuk mendesain sebuah poster dengan topik Pendaftaran untuk Sekolah Wiyata Dharma dan juga Universitas Mikroskil.

Para pelajar melakukan pengisian kuesioner yang dibagikan oleh tim pelaksana untuk melihat bagaimana respon dari para pelajar SMA sebagai hasil pelaksanaan kegiatan yang dilakukan. Pertanyaan dalam form kuesioner disesuaikan dengan penilaian pelajar terhadap proses pelatihan yang telah diberikan. Form kuesioner diisi oleh 37 orang pelajar SMA yang mengikuti kegiatan pelatihan.

Sebelum kegiatan dilakukan, setiap pelajar diminta untuk mengisi *pre-test* terkait pengenalan dan penggunaan *Adobe Photoshop*. Para pelajar SMA memberikan jawaban yang sebagian besar menyetujui pemanfaatan aplikasi *Adobe Photoshop* membantu mereka dalam mengembangkan dan mendesain karya terkait desain grafis.

Dari tabel 1, dapat terlihat beberapa penjelasan antara lain:

1. Sebelum kegiatan pelatihan dilakukan terdapat 28% yang menyetujui dan 3% yang sangat menyetujui mengerti dan memahami tentang desain grafis. Nilai tersebut mengalami peningkatan setelah kegiatan pelatihan dilakukan yaitu terdapat nilai 54% yang menyetujui dan 6% yang sangat menyetujui mengerti dan memahami tentang desain grafis. Bahkan jika dilihat dari 8% peserta yang sangat tidak setuju mengerti dan memahami tentang desain grafis menjadi 0% setelah pelatihan dilakukan.
2. Sebelum kegiatan pelatihan dilakukan terdapat 26% yang menyetujui memahami cara dalam membuat desain grafis. Nilai tersebut mengalami peningkatan setelah kegiatan pelatihan dilakukan yaitu terdapat nilai 46% yang menyetujui memahami cara dalam membuat desain grafis. Bahkan jika dilihat dari 8% peserta

yang sangat tidak setuju memahami cara dalam membuat desain grafis menjadi 0% setelah pelatihan dilakukan.

Tabel 1. Uji Pemahaman

| Uji Pemahaman | Pre-Test | | | | | Post-Test | | | | |
|---|---------------------|--------------|--------|--------|---------------|---------------------|--------------|--------|--------|---------------|
| | Sangat Tidak Setuju | Tidak Setuju | Netral | Setuju | Sangat Setuju | Sangat Tidak Setuju | Tidak Setuju | Netral | Setuju | Sangat Setuju |
| Saya mengerti dan memahami tentang desain grafis | 8% | 13% | 49% | 28% | 3% | 0% | 3% | 37% | 54% | 6% |
| Saya memahami cara dalam membuat desain grafis | 8% | 10% | 54% | 26% | 3% | 0% | 6% | 46% | 46% | 3% |
| Saya memiliki pengalaman dalam <i>editing</i> gambar | 5% | 8% | 31% | 46% | 10% | 0% | 11% | 37% | 40% | 11% |
| Saya sering membuat desain grafis | 10% | 26% | 46% | 10% | 8% | 11% | 17% | 37% | 26% | 9% |
| Saya suka melakukan desain grafis | 10% | 10% | 64% | 13% | 3% | 6% | 11% | 46% | 31% | 6% |
| Saya pernah mengetahui aplikasi <i>Photoshop</i> | 0% | 3% | 13% | 59% | 26% | 0% | 0% | 26% | 60% | 14% |
| Saya pernah menggunakan aplikasi <i>Photoshop Photoshop</i> | 3% | 13% | 10% | 62% | 13% | 0% | 0% | 34% | 54% | 11% |
| Saya pernah membantu Anda dalam melakukan desain grafis | 3% | 3% | 44% | 31% | 21% | 0% | 0% | 23% | 60% | 17% |

- Sebelum kegiatan pelatihan dilakukan terdapat 5% yang sangat tidak menyetujui memiliki pengalaman dalam editing gambar dan setelah pelatihan dilakukan, nilai tersebut menjadi 0%. Bahkan untuk peserta yang mengalami pengalaman dalam editing gambar mengalami peningkatan dari 10% yang sangat setuju memiliki pengalaman dalam editing gambar menjadi 11%.
- Sebelum kegiatan pelatihan dilakukan terdapat 10% yang menyetujui dan 8% yang sangat menyetujui sering membuat desain grafis dan setelah kegiatan pelatihan dilakukan, nilai pemahaman meningkat menjadi 26% yang menyetujui dan 9% yang sangat menyetujui sering membuat desain grafis.

5. Sebelum kegiatan pelatihan dilakukan, nilai peserta yang menjawab 3% tidak menyetujui pernah mengetahui aplikasi *Photoshop* berubah menjadi 0% setelah kegiatan dilakukan.
6. Dalam pernyataan nilai saya pernah menggunakan aplikasi *Photoshop* juga mengalami perubahan dari 3% yang sangat tidak menyetujui dan 13% yang tidak menyetujui pernah menggunakan *Photoshop* menjadi 0%.
7. Dalam pernyataan nilai *Photoshop* membantu Anda dalam melakukan desain grafis juga mengalami perubahan, dari nilai 3% yang sangat tidak setuju dan 3% yang tidak setuju menjadi 0%. Bahkan dari yang tadinya hanya 31% menyetujui *Photoshop* membantu dalam melakukan desain grafis mengalami peningkatan ke nilai 60%.

Berdasarkan kuesioner yang dijawab juga diketahui bahwa pelajar SMA Wiyata Dharma sebanyak 62% pernah mengikuti kegiatan dengan topik yang mirip sebelumnya. Walaupun ada sebanyak 38% yang belum pernah mengikuti kegiatan seperti ini sebelumnya. Nilai tersebut juga secara langsung mempengaruhi pemahaman pelajar SMA Wiyata Dharma akan tujuan kegiatan pelatihan ini karena terdapat 94% yang menjawab memahami tujuan kegiatan dan hanya ada sebanyak 6% yang menjawab tidak memahami tujuan kegiatan.

Dari kuesioner juga diperoleh data terkait aplikasi yang sering digunakan oleh para pelajar dalam melakukan desain grafis antara lain:

1. *Canva* sebanyak 35%
2. *PicsArt* sebanyak 11%
3. *Pixel Lab* sebanyak 5%
4. *Ibis Paint X* sebanyak 5%
5. *NBV* sebanyak 5%
6. *Photoshop* sebanyak 39%

Sehingga dapat disimpulkan, aplikasi terbanyak yang digunakan oleh para pelajar SMA Wiyata Dharma adalah *Photoshop* sebanyak 39%. Pelatihan ini bermanfaat untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan untuk meningkatkan *skill* atau kemampuan para peserta pelatihan.

Gambar 3 adalah hasil karya terbaik para peserta dari pelatihan ini:



Gambar 3. Tiga Terbaik Hasil Perlombaan

Hasil ataupun capaian dari kegiatan pelatihan diperoleh dari perlombaan desain di sesi kreativitas untuk para peserta. Tujuannya adalah untuk mendapatkan peserta yang memiliki kreativitas dalam mendesain poster dengan menggunakan *tools* yang baru dipelajari dalam *Adobe Photoshop*. Selain itu, para peserta juga memperoleh sertifikat pelatihan sebagai bukti para peserta sudah mampu mengikuti pelatihan dan mengerjakan semua latihan yang diberikan dengan baik dan tepat waktu.

Simpulan dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil pelatihan penggunaan aplikasi *Adobe Photoshop* pada pelajar SMA Wiyata Dharma dapat disimpulkan bahwa pengetahuan para pelajar tentang dasar aplikasi desain grafis meningkat. Pelajar mampu menggunakan aplikasi dan mendesain kreasi dalam bentuk poster untuk kepentingan organisasi. Pelatihan yang berkala sangat diperlukan untuk membantu pihak pelajar mengenali aplikasi desain grafis lainnya, seperti *CorelDRAW*, dan lain sebagainya.

Penghargaan

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak SMA Wiyata Dharma untuk kesempatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat kepada para pelajar. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Universitas Mikroskil untuk kesempatan penugasan pengabdian yang dapat dilakukan.

Daftar Pustaka

- Afandi, A., Laily, N., Wahyudi, N., Umam, M. H., Kambau, R. A., Rahman, S. A., Sudirman, M., Jamilah, Kadir, N. A., Junaid, S., Nur, S., Parmitasari, R. D. A., Wahid, M., & Wahyudi, J. (2022). Metodologi Pengabdian Masyarakat. In *Nucl. Phys.* (Vol. 13, Issue 1).
- Agustina, R., & Suprianto, D. (2019). Pelatihan Desain Grafis Dan Fotonovela Untuk Warga Desa Ngembal Kec. Wajak Kab. Malang. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 219. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v1i3.23457>
- Bayusi, B., & Susanto, D. (2021). Desain Media Promosi PT. Budi Nabati Perkasa dengan Menggunakan Adobe Photoshop. *Seminar Nasional Informatika (SENATIKA)*, 118-122. <https://www.ejournal.pelitaindonesia.ac.id/ojs32/index.php/SENATIKA/article/view/1145>
- Dewi, R., Verina, W., & Akbar, M. B. (2021). Pelatihan Desain Grafis Dengan Pemanfaatan *Software Photoshop* Sebagai Peluang Usaha. *JUDIMAS (Jurnal Inovasi Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(1), 53-62.
- Fauer, A. (2020). *Adobe Photoshop*. In *DVCAM* (p. 166). <https://doi.org/10.4324/9780080494562-78>
- Lisnawita, L., FC, L. L. Van, & Costaner, L. (2022). Pelatihan *Editing* Gambar dan *Text* menggunakan Photoshop sebagai bentuk Ekspresi Kreatifitas. *Dinamisia: Jurnal*

- Pengabdian Kepada Masyarakat, 5(5).
<https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i5.5355>
- Lisnawita, L., FC, L. L. Van, & Musfawati, M. (2020). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2).
<https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i2.3406>
- Novijayanto, E., Wulandari, W., Krismonika, Y., & Asnawati, A. (2020). Pelatihan Komputer Grafis (Adobe Photoshop) Sebagai Upaya Peningkatan *Softskill* Siswa SMKS 21 Qhaway Sahab Kota Bengkulu. *Jurnal PADAMU NEGERI (Pengabdian Pada Masyarakat Bidang Eksakta)*, 1(1), 1-7.
<https://doi.org/10.37638/PadamuNegeri.1.1.1-7>
- Rakib, M., Syam, A., Marhawati, M., & Dewantara, H. (2020). Pelatihan Merancang Bisnis Online di Masa Pandemi bagi Mahasiswa. *DEDIKASI*, 22(2).
<https://doi.org/10.26858/dedikasi.v22i2.16121>
- Rivai, V. (2019). Manajemen Sumber Daya Manusia untuk Perusahaan dari Teori ke Praktik [*Human Resource Management for Companies from Theory to Practice*]. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 8(8).
- Satwikayana, S., Adi Wibowo, S., & Vendyansyah, N. (2021). Sistem Presensi Mahasiswa Otomatis Pada *Zoom Meeting* Menggunakan *Face Recognition* Dengan Metode *Convulitional Neural Network* Berbasis Web. *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 5(2), 785-793. <https://doi.org/10.36040/jati.v5i2.3762>
- Setyanti, N., & Khabibah, U. (2017). Aplikasi Adobe Photoshop Cs6 Untuk Pembuatan Desain Katalog Sebagai Media Promosi. *Jurnal Aplikasi Bisnis*, 3(2), 376-381.
<http://jab.polinema.ac.id/index.php/jab/article/view/108>
- Tambunan, H. S., Gunawan, I., & Sumarno, S. (2021). Pemanfaat Adobe Photoshop dalam Dunia Design di Sekolah SMK UISU. *Literasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi*, 1(2), 179-185.
<https://doi.org/10.58466/literasi.v1i2.137>
- Whitt, P. (2020). *Photo Editing Basics with Adobe Photoshop Elements*. Apress.
<https://doi.org/10.1007/978-1-4842-5855-2>
- Ziveria, M., Sefina Samosir, R., & Rusli, M. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Perangkat Adobe Photoshop Untuk Manipulasi Foto Bagi Tim Teknologi Informasi YPU. *ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1-11. <https://doi.org/10.53008/abdimas.v1i1.21>