



## **Pelatihan Desain Grafis dengan *Software Photoshop* sebagai Peluang Usaha bagi Guru/Siswa SMAN 3 Singingi Hilir**

**Abdul Fadlil, Anton Yudhana, Setiawan Ardi Wijaya\*, Fitri Anggraini, dan Agus Prasetyo Marsaid**

Magister Teknik Informatika, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

[\\*setiawanardiwijaya@gmail.com](mailto:*setiawanardiwijaya@gmail.com)

**Abstrak:** SMAN 3 Singingi Hilir setiap tahunnya rutin mengikuti Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) dalam berbagai bidang, salah satunya lomba poster. Namun terdapat masalah yakni tidak adanya pengajar yang memiliki keahlian pada bidang desain grafis sehingga siswa yang memiliki minat pada bidang ini kurang terarahkan dengan baik. Maka dari itu pelatihan ini memiliki tujuan untuk memperkenalkan desain grafis kepada siswa/siswi yang memiliki ketertarikan pada bidang ini, serta diharapkan dapat menjadi bekal pada lomba yang akan datang maupun bekal ketika mereka lulus. Kegiatan pelatihan ini dilakukan dalam jaringan (DARING) dan luar jaringan (LURING), pemateri tidak hanya memberikan materi saja, namun memberikan praktek langsung kepada peserta. Pelatihan ini diadakan pada hari Sabtu, 18 September 2021 di laboratorium komputer SMAN 3 Singingi Hilir. Peserta yang mengikut pelatihan adalah 20 siswa/siswi SMAN 3 Singingi Hilir. Kegiatan dibagi menjadi tiga tahapan, tahapan prapelaksanaan (survei), tahapan pelaksanaan, dan tahapan evaluasi. Berdasarkan dari tanggapan peserta, hasil pelatihan ini dapat dikatakan sukses karena peserta yang menjawab tidak setuju hanya ada 5% yaitu pada point “Pelatihan ini membuat saya lebih semangat menggunakan *Adobe Photoshop* sebagai alat desain” selain itu peserta tidak ada yang menjawab tidak setuju. Berdasarkan perbandingan hasil survei sebelum pelaksanaan dan setelah pelaksanaan kegiatan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini mampu meningkatkan kualitas keilmuan siswa/siswi SMAN 3 Singingi Hilir.

**Kata Kunci:** *Adobe Photoshop*; Desain Grafis; Siswa/Siswi

**Abstract:** SMAN 3 Singingi Hilir regularly participates in the National Student Art Competition Festival in various fields, one of which is a poster competition. However, there is a problem, namely the absence of teachers who have expertise in graphic design, so students who have an interest in this field are not well directed. Therefore, this training aims to introduce graphic design to students who have an interest in this field, and it is hoped that it will be a provision for upcoming competitions and when they graduate. This training activity is online and offline. The presenters not only provide material but also provide hands-on practice to participants. This training was held on Saturday, September 18, 2021, at the computer laboratory of SMAN 3 Singingi Hilir. Participants who participated in this training were 20 students of SMAN 3 Singingi Hilir. The activity is divided into three stages, the pre-implementation stage (survey), the implementation stage, and the evaluation stage. Based on the participants' responses, the results of this training can be said to be successful because only 5% of participants who answered disagreed, namely at the point "This training made me more enthusiastic about using *Adobe Photoshop* as a design tool" besides that none of the participants answered disagreed. Based on the comparison of the survey results before and after the activity's implementation, it can be concluded that this activity can improve the scientific quality of the students of SMAN 3 Singingi Hilir.

**Keywords:** *Adobe Photoshop*; Graphic Designer; Students



© 2022 Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat

**Received: 3 Maret 2022**      **Accepted: 17 April 2022**      **Published: 20 April 2022**

**DOI** : <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i1.5066>

**How to cite:** Yudhana, A., Fadlil, A., Wijaya, S.A., Anggraini, F., & Marsaid, A.P. (2022). Pelatihan desain grafis dengan *software photoshop* sebagai peluang usaha bagi guru/siswa sman 3 singingi hilir. *Bubungan Tinggi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 230-236.

## PENDAHULUAN

SMAN 3 Singingi Hilir adalah salah satu pendidikan dengan jenjang SMA di Desa Sungai Buluh Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi Provinsi Riau. Dalam menjalankan kegiatannya, SMAN 3 Singingi Hilir merupakan naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sekolah ini mempunyai dua jurusan yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan Akreditasi B berdasarkan sertifikat 458/BAN-SM/SK/2020.

Setiap tahunnya SMAN 3 Singingi Hilir mengikuti lomba FLS2N dalam berbagai bidang salah satunya lomba poster. Namun terdapat masalah yakni tidak adanya pengajar yang memiliki keahlian pada bidang desain grafis sehingga siswa yang memiliki minat pada bidang ini kurang terarahkan dengan baik. Maka dari itu pelatihan ini memiliki tujuan untuk memperkenalkan desain grafis kepada siswa/siswi yang memiliki ketertarikan pada bidang ini, serta diharapkan dapat menjadi bekal pada lomba yang akan datang maupun bekal ketika mereka lulus. Pada penelitian sebelumnya diadakan pelatihan serupa namun menggunakan *tools* yang berbeda yakni *Corel Draw* dan hasil yang didapatkan sesuai dengan tujuan yang hendak diperoleh yaitu menambah wawasan dan kemampuan peserta dalam membuat desain (Lisnawita, Lucky Lhaura Van FC, & Musfawati, 2020; Pritandhari & Wibaya, 2021; Zaman, As'adi, Nur, Rizal, & Mahfud, 2020)

Teknologi informasi jika dijabarkan sangatlah luas diantaranya dipakai untuk mengolah data, pemrosesan, penyusunan, penyimpanan atau ketika melakukan perubahan data guna mendapatkan informasi yang akurat untuk bisnis, pemerintahan ataupun personal (Evin & Rumpak, 2019).

Maka dari itu memiliki suatu kemampuan yang mumpuni pada saat ini sangat diperlukan salah satunya yakni dengan mempelajari desain grafis karena pelatihan ini bisa dilakukan oleh berbagai kalangan salah satunya yakni siswa/siswi (Ziveria, Samosir, & Rusli, 2020) dan (Badharudin, Fauzan, & Aji, 2021). Dengan mempelajari desain grafis banyak peluang usaha yang dapat diraih seperti percetakan, pengemasan, *property*, internet, iklan dan masih banyak lain sebagainya (Agustina & Suprianto, 2018; Luthfi, Amin, & Cahyono, 2019). *Photoshop* dipilih karena aplikasi ini salah satu yang sangat populer dan merupakan aplikasi pengolah grafis yang populer karena dipakai oleh banyak perusahaan (Novijayanto, Wulandari, Krismonika, & Asnawati, 2020). Aplikasi ini merupakan hasil karya dua saudara kandung yaitu Thomas dan adiknya John Knoll mereka sudah merilis *Photoshop* sebanyak 13 kali sejak tahun 1987 (Annum & Poku, 2021) dan (Novijayanto et al., 2020). Pelatihan *Photoshop* yang akan dilakukan adalah pengenalan fungsi *tools* dasar seperti *moving*, *cropping*, *selection*, *resizing* dan lain-lain yang diharapkan setelah pelatihan ini peserta dapat *mengeksplor* lebih jauh (Jubilee, 2013).

Kegiatan Pelatihan Desain Grafis Dengan Pemanfaatan *Software Photoshop* Sebagai Peluang Usaha bagi siswa SMAN 3 Singingi Hilir ini bertujuan memberikan wawasan baru kepada siswa/siswi tentang desain grafis yang harapannya dapat menggunakan *Photoshop* dengan baik dan benar serta mampu menciptakan usaha dibidang ekonomi kreatif.

### METODE

Kegiatan pelatihan desain grafis dengan pemanfaatan *software Photoshop* sebagai peluang usaha bagi siswa SMAN 3 Singingi Hilir dilakukan secara daring dan luring, pemateri tidak hanya memberikan materi saja, namun memberikan praktek langsung kepada peserta. Pelatihan ini diadakan pada hari Sabtu, 18 September 2021 di laboratorium komputer SMAN 3 Singingi Hilir. Peserta yang mengikuti pelatihan adalah 20 siswa/siswi SMAN 3 Singingi Hilir. Kegiatan dibagi menjadi tiga tahapan, tahapan prapelaksanaan (survei), tahapan pelaksanaan, dan tahapan evaluasi. tahapan pelaksanaan, dan tahapan evaluasi seperti ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1 Tahap Pelaksanaan Kegiatan Berdasar Teori *Waterfall*

Tahap pra-pelaksanaan (survei), pemateri memberikan kuesioner kepada peserta menggunakan *Google Form*. Kegiatan ini dilakukan dua pekan sebelum pelatihan dilaksanakan. Survei ini memiliki tujuan untuk mendapatkan

informasi tingkat kemampuan dasar peserta dalam mendesain menggunakan aplikasi *Photoshop*.

Pada tahap pelaksanaan, dilaksanakan secara daring dan luring. Pemateri memulai tahap ini dengan memberikan materi dasar tentang desain grafis dan *Photoshop* menggunakan *Platform Video Conference*, yaitu *Zoom* dan sedangkan saat praktik dilaksanakan secara luring yaitu di laboratorium komputer SMAN 3 Singingi Hilir.

Pada tahap terakhir, ialah tahap evaluasi, pemateri memberi tugas kepada peserta untuk membuat desain dan mengisi *Google Form* berisi tentang pelatihan desain grafis menggunakan *Photoshop* untuk mengetahui seberapa pengetahuan siswa/siswi setelah dilakukan pelatihan desain grafis menggunakan *Photoshop*.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Kegiatan workshop dan seminar

Pelaksanaan pelatihan dibagi dua sesi, sesi awal dilaksanakan secara daring menggunakan *Zoom*. Sesi pertama disampaikan bapak Agus Prasetyo Marsaid, S.Kom yang merupakan mahasiswa Magister Informatika Universitas Ahmad Dahlan dengan materi pengenalan desain grafis secara umum, seperti pada Gambar 2.



Gambar 2 Pemaparan Materi Sesi Pertama

Materi yang disampaikan diantaranya adalah definisi desain grafis, kategori desain grafis, aplikasi pengolah vector, aplikasi pengolah bitmap dan aplikasi pengolah video. Pemateri menyampaikan materi secara runut dan

jelas, setelah itu peserta diberi kesempatan untuk bertanya apabila ada penyampaian materi yang kurang jelas atau kurang faham.

Setelah itu dilanjutkan sesi kedua yang dilakukan secara tatap muka atau luring, sesi ke dua disampaikan Setiawan Ardi Wijaya, S.Kom. yang merupakan mahasiswa Magister Informatika Universitas Ahmad Dahlan sekaligus seorang *Freelancer Graphic Designer* dibebberapa agensi *microstock* salah satunya yaitu *Shutterstock*. Berikut adalah salah portofolio yang dimiliki [https://www.shutterstock.com/g/jaya\\_di udara?rid=197360042](https://www.shutterstock.com/g/jaya_di udara?rid=197360042). Materi yang disampaikan adalah pengenalan *tools* serta praktik membuat poster menggunakan *Photoshop*. Berikut dokumentasi pemaparan materi sesi kedua disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3 Pemaparan Materi Sesi Kedua

Materi dasar yang disampaikan antara lain adalah pengenalan *tools Photoshop* yang biasa digunakan dalam membuat poster, praktik *cropping* gambar, praktik *selection* gambar, praktik menggabungkan beberapa

gambar menjadi satu dan praktek mengatur komposisi pada gambar agar tidak berlebihan serta informasi yang ada dapat tersampaikan dengan baik. Sama halnya dengan sesi pertama pada sesi kedua, pemateri juga menyampaikan materi secara runut dan jelas, setelah itu peserta juga diberi kesempatan untuk bertanya apabila ada penyampaian materi yang kurang jelas atau kurang faham. Hasil dari salah satu peserta pelatihan poster seperti pada Gambar 4.



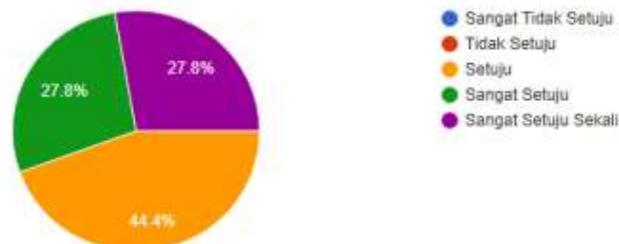
Gambar 4 Poster Hasil Pelatihan Salah Satu Peserta

### Gambaran Pengetahuan Peserta pasca workshop dan seminar

Setelah melakukan pelatihan dilakukan *post-test* untuk mengukur seberapa pahamnya siswa/siswi terhadap pelatihan yang diberikan, didapatkan hasil seperti yang tertera pada Gambar 5.

Pelatihan ini saya mendapatkan tambahan Ilmu/ Wawasan tentang Desain Grafis

18 responses



Gambar 5 Wawasan Mengenai Desain Grafis

Berdasarkan gambar 5 sebanyak 44,4% peserta setuju, 27,8% peserta sangat setuju, dan 27,8% peserta sangat setuju sekali bahwa kegiatan tersebut dapat

menambahkan Ilmu/ Wawasan tentang desain grafis. Berikut hasil kesan peserta menggunakan *software Photoshop* disajikan pada Gambar 6.



Gambar 6 Kesan menggunakan *software Photoshop*

Berdasarkan gambar 6 sebanyak 5% peserta tidak setuju, 66,7% peserta setuju, 6,1% peserta sangat setuju, dan 22,2% peserta sangat setuju sekali bahwa kegiatan tersebut membuat peserta lebih

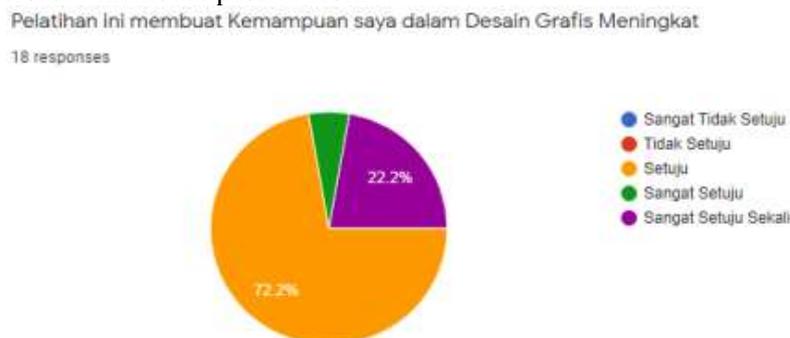
semangat menggunakan *software Photoshop* sebagai alat desain. Berikut hasil pangalaman menggunakan *software Photoshop* disajikan pada Gambar 7.



Gambar 7 Pangalaman menggunakan *software Photoshop*

Berdasarkan gambar 7 sebanyak 5% peserta tidak setuju, 66,7% peserta setuju, 6,1% peserta sangat setuju, dan 22,2% peserta sangat setuju sekali bahwa kegiatan tersebut membuat peserta lebih

semangat menggunakan *software Photoshop* sebagai alat desain. Berikut hasil kesan peserta terhadap pelatihan desain grafis disajikan pada Gambar 8.



Gambar 8 Kesan Peserta Terhadap Pelatihan Desain Grafis

Berdasarkan gambar 8 sebanyak 72,2% peserta setuju, 5,6% peserta sangat setuju, dan 22,2% peserta sangat setuju sekali bahwa kegiatan tersebut membuat kemampuan peserta pada

desain grafis meningkat. Berikut hasil kesan peserta terhadap workshop disajikan pada Gambar 9.



Gambar 9 Kesan Peserta Terhadap Workshop

Berdasarkan gambar 9 sebanyak 77,8% peserta setuju, dan 22,2% peserta sangat setuju sekali bahwa peserta ingin mengikuti pelatihan jika diadakan lagi.

tentang *software Photoshop* dalam membuat desain, Mendapatkan tips trik dalam membuat desain, dan Siswa/siswi juga dapat membuat desain, yang harapannya setelah lulus dapat berguna untuk dunia pendidikan ataupun dunia usaha.

Berdasarkan dari tanggapan peserta, hasil pelatihan ini sangat sukses karena yang menjawab tidak setuju hanya ada 5% yaitu pada point “Pelatihan ini membuat saya lebih semangat menggunakan *Adobe Photoshop* sebagai alat desain” selain itu peserta tidak ada yang menjawab tidak setuju.

#### DAFTAR PUSTAKA

Dengan adanya pelatihan desain grafis ini dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan peserta dalam membuat desain (Mustakim *et al.*, n.d.) dan harapannya setelah lulus dapat berguna untuk dunia pendidikan ataupun dunia usaha peserta, pada era sekarang ini desain grafis sangat berguna bagi kehidupan karena desain grafis dapat diaplikasikan keberbagai bidang (Budiarto, 2019).

Agustina, R., & Suprianto, D. (2018). Pelatihan desain grafis dan fotonovela untuk warga graphic and photonovela design training for citizens. *Kumawula*, 1(3), 219–226.

Annum, G. Y., & Poku, K. A. (2021). Image colouration in adobe photoshop: A digital painting technique for transforming grayscale photographs into colour mode. *Art and Design Review*, 09(04), 381–398. <https://doi.org/10.4236/adr.2021.94033>

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil survei setelah pelaksanaan kegiatan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini mampu meningkatkan kualitas kelimuan siswa/siswi SMAN 3 Singingi Hilir diantaranya Mendapatkan bekal ketrampilan tentang penerapan desain grafis, Mendapatkan pengetahuan

Badharudin, A., Fauzan, A., & Aji, M. (2021). Pelatihan desain grafis untuk pemberdayaan pemuda kampung rahayu kecamatan purwokerto selatan kabupaten banyumas. *Jurnal Pengabdian Teknik dan Sains (JPTS)*, 1(2), 6–8.

Budiarto, S. P. (2019). Pelatihan desain grafis dan multimedia di sekolah menengah kejuruan persatuan guru

- republik indonesia banyuputih situbondo sony panca budiarto. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(1), 308–314.
- Evin, B., & Rumpak, A. . (2019). Analisis pengembangan desain grafis dalam aplikasi photoshop sebagai peluang bisnis mahasiswa institut bisnis dan multimedia ASMI. *Jurnal SISTEM INFORMASI*, 1(2), 33–40.
- Jubilee. (2013). *Kiat Praktis Membuka Usaha Bermodalkan Photoshop*. Elex Media Komputindo.
- Lisnawita, L., Lucky Lhaura Van FC, & Musfawati. (2020). Pelatihan desain grafis untuk meningkatkan kreatifitas siswa. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 231–235. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i2.3406>
- Luthfi, M., Amin, I. H. Al, & Cahyono, T. D. (2019). Pelatihan digital imaging dan photoshop untuk guru dan staf kiddie planet preschool di jakarta utara. *Proceeding SINTAK 2019*, (1), 352–360.
- Mustakim, U. S., Suryanto, M. S., Ma, M., Dewi, R., Kamali, A. S., Supriadi, I., ... Kadulisung, K. (2022). Pendampingan kegiatan pelatihan desain grafis untuk warga desa ciputri di kecamatan kaduhejo kabupaten pandeglang. *Kaibon Abhinaya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 91-95.
- 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).
- Pritandhari, M., & Wibaya, A. (2021). Pelatihan desain grafis coreldraw meningkatkan kreativitas karang taruna pemuda mandiri kelurahan rejomulyo. *SINAR SANG SURYA: Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 33–41.
- Zaman, A. N., As'adi, M., Nur, I., Rizal, R., & Mahfud, H. (2020). Pemberdayaan dan pelatihan desain grafis bisnis kekinian pada desa limo. *Jurnal Widya Laksana*, 9(1), 6–10.
- Ziveria, M., Samosir, R. S., & 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.