

Pelatihan Desain Grafis Dengan *Adobe Photoshop Cs3* Kepada Remaja Masjid Desa Ngaso (Remadena) Kecamatan Ujungbatu

Euis Sholehatusun¹⁾, Wisnu Iskandar Zulkarnain²⁾, Rafelina Amri³⁾, 4Pangeran Afdol⁴⁾,
Andriani⁵⁾, Eldi Alifiansyah⁶⁾, Budi Yanto⁷⁾, Luth Fimawahib⁸⁾

^{1,2,3,4,5,6)}Student Prodi Teknik Informatika, Universitas Pasir pangaraian

^{7,8)}Prodi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pasir pangaraian

Keywords :

Design Grafis;
Remaja Masjid;
Poster.

Correspondensi Author

Email: euishsholehatun8@gmail.com

History Artikel

Received: 13-08-2022;

Reviewed: 14-08-2022

Revised: 28-09-2022

Accepted: 11-12-2022

Published: 12-12-2022

DOI: 10.52622/mejuajuaabdimas.v2i1.59

Abstrak. Berdasarkan hasil peninjauan pergerakan Remaja Masjid Mushola se-desa Ngaso sangat aktif dalam membangun daerah mereka terutama dalam aspek Keagamaan dengan membuat berbagai acara yang dapat membangkitkan semangat pemuda-pemudi islam dan masyarakat sekitar untuk meramaikan masjid dan beribadah. selain perayaan perayaan hari-hari Basar Islam remadena juga memiliki agenda-agenda yang dilaksanakan pekan, bulanan bahkan agenda tahunan serta memberikan bantuan kepada masyarakat yang tertimpa musibah dengan membuat penggalangan dana, pada saat ini masih banyak masyarakat yang tertimpa musibah yang belum terjangkau oleh bantuan pemerintah karna berbagai alasan seperti daerah yang sulit terjangkau oleh pemerintah ataupun masyarakat yang tidak diketahui oleh khalayak ramai bahwa dia terkena musibah oleh sebab itu para pemuda pemudi memerlukan skill design poster untuk membantu mereka mempromosikan acara yang mereka buat dan membuat poster untuk penggalangan dana tersebut, tentunya untuk menarik perhatian masyarakat terhadap kegiatan-kegiatan mereka. Remadena membutuhkan skill berupa desain grafis dalam bentuk poster dan lainnya. karna dizaman teknologi seperti sekarang ini. Pemuda pemudi dituntut untuk kreatif dan inovatif.



*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*

Pendahuluan

Teknologi komunikasi merupakan penerapan prinsip-prinsip keilmuan komunikasi untuk memproduksi suatu item material bagi efektifitas dan efisiensi proses komunikasi. Teknologi komunikasi juga dapat dipandang sebagai penerapan prinsip-prinsip keilmuan komunikasi melalui penciptaan material (alat-alat teknis) agar meningkatkan kualitas dan kuantitas peranan unsur-unsur komunikasi seperti sumber, pesan, media, sasaran, dampak sesuai dengan konteks komunikasi. Dalam cara pandang ilmu komunikasi, teknologi komunikasi merupakan suatu sistem makro yang di dalamnya meliputi teknologi telekomunikasi, teknologi elektronika.[1]

Dengan adanya kemajuan teknologi ini kami membuat sebuah pelatihan tentang penggunaan aplikasi Photoshop CS dalam pembuatan desain grafis, Pengertian pelatihan secara sederhana didefinisikan [2] sebagai: “Proses pembelajaran yang dirancang untuk mengubah kinerja orang dalam

melakukan pekerjaannya”. Yang dimaksud dalam hal ini adalah adanya empat hal yang harus diperhatikan. Yaitu, proses pelatihan, peserta pelatihan, kinerja, dan pekerjaan. Harus dipahami bahwa proses pelatihan mengacu kepada suatu perubahan yang harus terjadi pada peserta pelatihan.[3]

Kemajuan teknologi membuat kita mempermudah dalam membuat sebuah desain, desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan teks atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif, dan keterampilan visual, termasuk tipografi, pengolahan gambar, dan page layout. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan fine art. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metode merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), ataupun disiplin ilmu yang digunakan (desain). [4]

Dengan adanya pelatihan desain grafis ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas, Menurut pengertian kreativitas mencerminkan kemampuan untuk mencipta lebih banyak.[5] Kemampuan mencipta lebih banyak dapat diartikan sebagai berpikir divergen atau berpikir dengan banyak jawaban atas satu masalah. Kreativitas bukanlah suatu entitas tunggal yang dimiliki atau tidak dimiliki orang, melainkan merupakan kombinasi dari banyak proses berpikir, karakteristik, dan perilaku yang spesifik.[6] Jadi dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah proses berpikir, karakteristik, dan perilaku mencari banyak jawaban atas satu masalah.[7]

Aplikasi yang digunakan untuk pelatihan desain grafis ini adalah adobe Photoshop.[8] Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/ gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (market leader) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto.[9]

Metode

Berikut tahapan pelaksanaan Teknik yang akan dilaksanakan secara sistematis diantaranya sebagai berikut :

1. Langkah Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan desain grafis menggunakan photoshop cs3 di Lapangan meliputi Penetapan daerah sasaran kemudian observasi Lapangan Pengurusan izin kepada pihak yang bersangkutan dan melakukan kerja sama.
2. Tahap pelaksanaan
 - a. Sosialisasi desain grafis cs3, kegiatan sosialisasi terkait informasi awal mengenai peranan dan mengenali fitur-fitur photoshop cs3 dalam mengeditkan sebuah gambar.
 - b. Pretest yang dimaksudkan yaitu memberikan kuesioner kepada sampel terkait materi photoshop cs3. Ini dilakukan sebelum dimulainya materi.
 - c. Pengenalan Aplikasi photoshop yaitu penyampaian penjelasan tentang bagaimana kinerja dari sebuah aplikasi tersebut.
 - d. Demonstrasi Aplikasi Photoshop melaksanakan kegiatan pengediting sebuah gambar yang telah ada atau belum yang dijadikan sebagai gambar dan di ekspor menjadi gambar yang keren ekspor.
 - e. Pelatihan Aplikasi Photoshop, melakukan penyampaian materi secara langsung kepada para audiens atau peserta dalam mengeditkan sebuah gambar yang ada atau belum ada dengan dimaksudkan membuat sebuah gambar dengan hasil yang bagus.
 - f. Post test, pada saat post test diberikan kembali kuesioner kepada sampel untuk memperoleh informasi terkait kondisi pelatihan dengan ilmu yang telah didapatkan dari sampel setelah diberikan kegiatan pelatihan menggunakan aplikasi Photoshop.
 - g. Evaluasi, review, follow up; dilakukan penilaian terhadap Aplikasi Photoshop dalam mengeditkan sebuah gambar yang telah jadi atau diekspor yang dilaksanakan oleh para audiens Tim. Evaluasi ini dapat dilihat melalui hasil pretest dan posttest.

Untuk melaksanakan kegiatan tersebut digunakan beberapa metode pelatihan sebagai berikut;

1. Metode Pemaparan

Metode ini digunakan dalam rangka memberikan penjelasan tentang

-
- (1) penggunaan dalam hal apa saja yang dapat digunakan pada aplikasi Photoshop,
 - (2) Hal-hal yang berkaitan dengan editing gambar
 - (3) Pemaparan tentang fitur-fitur photoshop itu sendiri.[10]
2. Metode Praktek (Simulasi)
- Metode ini digunakan untuk memberikan kesempatan pada para audiens pelatihan tentang bagaimana mengedit gambar dengan baik dan kreatif sehingga menghasilkan sebuah karya yang bagus dan dapat digunakan dalam membuat sebuah desain, logo, pamflet dan lainnya

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan setelah semua perizinan dan persiapan telah selesai dilakukan. Kegiatan pelatihan ini akan dilaksanakan di ruang tempat perkumpulan remaja mesjid di desa Ngaso Ujung Batu. Dalam pelaksanaannya peserta terdiri dari 8-10 rang remaja mesjid desa Ngaso.



Gambar 1. Penjelasan Oleh Pemateri



Gambar 2. Praktik Poster Photoshop CS3



Gambar 3. Foto Bersama Peserta Pelatihan

1. Hasil Kegiatan

Berdasarkan pengamatan dan evaluasi selama kegiatan pelatihan ini memberikan hasil sebagai berikut:

- Meningkatkan pengetahuan audiens terhadap teknologi dalam menggunakan aplikasi editing gambar seperti photoshop,
- Mengajarkan bagaimana cara membuat sebuah desain hingga dapat membuat desain sendiri tanpa perlu diupahkan lagi.

Dari Jumlah peserta pelatihan sebanyak 9 peserta yang mengikuti pelatihan didapatkan hasil jawaban responden yang sudah diolahkan menjadi Diagram Tabelnya sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Nilai Pengelompokan

No	Peserta Ke (...)	Jumlah Nilai Pernyataan	Jawaban Kusiner				
			Sangat Lemah	Lemah	Sedang	Kuat	Sangat Kuat
1	Pertama	0,180					
2	Kedua	0,78					
3	Ketiga	0,79					
4	Kempat	0,510					
5	Kelima	0,810					
6	Keenam	0,280					
7	Ketujuh	0,68					
8	Kedelapan	0,60					
9	Kesembilan	0,900					
Jumlah Peserta			1	1	3	2	1
Jumlah Nilai			0.180	0.280	2.43	2,25	0,81



Gambar 4. Hasil Nilai Dikelompokkan Dalam Bentuk Diagram Lingkaran

Simpulan Dan Saran

- Dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, dapat diambil kesimpulan bahwa: praktek pengeditan gambar dalam pembuatan sebuah desain mampu membuat peserta antusias dan bersemangat dalam mengenal editor gambar menggunakan fitur-fitur yang ada di photoshop yang lengkap dan dapat menghasilkan hasil ekspor yang bagus.
- Peserta pelatihan mampu menggunakan dan memanfaatkan tools yang tersedia di photoshop, mulai dari memasukkan gambar yang akan diedit, menggabungkan dua buah gambar, mengcrop gambar, menghapus gambar yang tidak diperlukan, hingga mengekspor gambar tersebut.

.....

Saran

Berdasarkan semangat dan antusias audiens dalam mengikuti pelatihan dan praktek pengeditan gambar ini, diperlukan suatu kerja sama dengan ketua remaja mesjid dan para anggotanya dalam pelatihan desain ini, sehingga mampu memahami cara penggunaan aplikasinya dan dapat dimanfaatkan untuk kedepannya.

Saran

1. Penguatan lebih lanjut dari serikat simpan pinjam direkomendasikan Dengan menggunakan perjanjian tertulis, Perhatikan jumlah dan validitas yang dijamin Lihat kemampuan pembayaran pinjaman anggota Ini akan diberikan nanti.
2. Serikat simpan pinjam merekomendasikan untuk tidak menunggu Operasi kooperatif sampai terjadi default Memantau anggota. Untuk penundaan - Keterlambatan pembayaran angsuran pinjaman Diperiksa dan solusi diberikan kesehatan koperasi.

Daftar Rujukan

1. R. Dewi, W. Verina, and M. B. Akbar, 'Graphic Design Training Using Photoshop Software as a Business Opportunity', *JUDIMAS*, vol. 2, no. 1, p. 53, Jul. 2021, doi: 10.30700/jm.v2i1.1167.
2. M. Ziveria, R. Sefina Samosir, and M. Rusli, 'Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Perangkat Adobe Photoshop Untuk Manipulasi Foto Bagi Tim Teknologi Informasi YPU', *ABDIMAS J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–11, Apr. 2020, doi: 10.53008/abdimas.v1i1.21.
3. A. Fadlil, A. Yudhana, S. A. Wijaya, F. Anggraini, and A. P. Marsaid, 'Pelatihan Desain Grafis dengan Software Photoshop sebagai Peluang Usaha bagi Guru/Siswa SMAN 3 Singingi Hilir', *Bubungan Tinggi J. Pengabd. Masy.*, vol. 4, no. 1, p. 230, Apr. 2022, doi: 10.20527/btjpm.v4i1.5066.
4. Y. Desnelita, W. Susanti, D. Nasien, and R. N. Putri, 'PKMS PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENUJU WIRAUSAHA BAGI PEMUDA RT.03 RW.04 KELURAHAN UMBAN SARI', vol. 3, no. 2, p. 7, 2019.
5. B. Parga Zen and M. A. Gustalika, 'Pelatihan Desain Grafis Photoshop dan Coreldraw di Korem 071 Wijayakusuma guna Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis bagi para Anggota TNI', *Dedik. Sains Dan Teknol.*, vol. 1, no. 1, pp. 5–12, May 2021, doi: 10.47709/dst.v1i1.952.
6. D. Sundriyanto, N. Novianti, B. Yanto, and A. Supriyanto, 'PELATIHAN PENGEMBANGAN KETERAMPILAN PEMBUATAN BLOG DAN WEBSITE BAGI SISWA SMK TERPADU BINA INSAN MANDIRI', *J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, p. 8.
7. E. Novijayanto, W. Wulandari, Y. Krismonika, and A. Asnawati, 'PELATIHAN KOMPUTER GRAFIS (ADOBE PHOTOSHOP) SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN SOFTSKILL SISWA SMK 21 QHAWAY SAHAB KOTA BENGKULU', *J. PADAMU NEGERI Pengabd. Pada Masy. Bid. Eksakta*, vol. 1, no. 1, Oct. 2020, doi: 10.37638/padamunegeri.v1i1.112.
8. L. Lisawita, L. Lhaura Van FC, and L. Costaner, 'Pelatihan Editing Gambar dan Text menggunakan Photoshop sebagai bentuk Ekspresi Kreatifitas', *Din. J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 5, pp. 1145–1150, Jan. 2022, doi: 10.31849/dinamisia.v5i5.5355.
9. F. T. A. Simarmata, D. H. Kasih, A. Yasmin, W. Yuswar, and R. A. Putri, 'Graphic Design Workshop To Improve Adolescent Ability and Creativity at Nurul Huda Mosque Using Photoshop', p. 9, 2021.
10. N. Efendi, P. Hutabarat, K. Firnando, N. Suhandi, B. Yanto, and S. R. Mustafa, 'PELATIHAN PEMBUATAN APLIKASI BERBASIS ANDROID MIT APP INVENTOR DI SMK N 2 RAMBAH JURUSAN TKJ', *J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, p. 8.