

Pelatihan Desain Grafis dengan Adobe Photoshop dan Canva

Marice Hotnauli Simbolon¹, Monang Tarigan², Saut Maruli Tua Banjarnahor³,
Daniel Napitupulu⁴, Aldy Saragih⁵, Indri Novita Rubiah Sijabat⁶

^{1,2,4,5,6}Universitas Mandiri Bina Prestasi

Jalan Letjend. Djamin Ginting No.285-287, Kel. Padang Bulan, Kec. Medan Baru, Kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia – 20155

³Politeknik Mandiri Bina Prestasi

Jalan Letjend. Djamin Ginting No.285-287, Kel. Padang Bulan, Kec. Medan Baru, Kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia - 20155

¹simbolonice@gmail.com, ²monangtarigan1@gmail.com, ³sautbnahor22@gmail.com, ⁴dnapitupulu90@yahoo.co.id, ⁵aldysaragih12@gmail.com, ⁶indrisijabat2812@gmail.com

Abstrak

Kemudahan yang kita dapatkan dari kemajuan teknologi informasi salah satunya dibidang desain grafis. Desain grafis dapat memberikan keterampilan dalam berkomunikasi secara visual melalui media teks atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan aplikasi/software desain grafis. Keterampilan desain grafis juga sangat dibutuhkan khususnya dibidang usaha percetakan, advertising, multimedia, fashion, dan industri kreatif. Untuk mencari alternatif solusi pemecahan masalah di atas, maka diadakan pelatihan desain grafis sekaligus open office dan kiat sukses matematika. Dengan tujuan untuk melatih siswa/i Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Sei Lapan mengedit gambar khususnya pasphoto diri dengan memanfaatkan perangkat lunak (software) Adobe Photoshop dan Canva. Pengetahuan dan pemahaman siswa/i dalam membuat undangan dan editing gambar/photo menjadi meningkat. Keterampilan siswa/i pada bidang komputer meningkat terutama dalam instalasi dan penggunaan software Adobe photoshop dan memaksimalkan Microsoft Office khususnya Word dan Excel dalam penyebaran undangan kedepannya. Mengingat besarnya manfaat kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, maka selanjutnya perlu mengadakan pelatihan serupa pada organisasi yang berbeda serta khalayak sasaran yang berbeda pula serta wilayah jangkauan yang lebih luas.; Adanya kesinambungan dan monitoring program pasca kegiatan pengabdian ini sehingga siswa/i benar-benar dapat mempraktekan pembuatan undangan dan editing photo/gambar yang baik, terstruktur dan akurat. Sesuai dengan hasil yang telah dilaksanakan maka perlu ada peningkatan dari segi sarana dan prasarana dan SDM baik dari pendamping maupun dari peserta.

Kata Kunci: Desain Grafis, Mail Merge, Adobe Photoshop, Canva.

1. Pendahuluan

Kemudahan yang kita dapatkan dari kemajuan teknologi informasi salah satunya dibidang desain grafis. Desain grafis dapat memberikan keterampilan dalam berkomunikasi secara visual melalui media teks dan atau gambar untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan dengan menggunakan aplikasi desain grafis. Keterampilan desain grafis juga sangat dibutuhkan khususnya dibidang usaha percetakan, advertising, multimedia, fashion, dan industri kreatif.

SMAN 1 Sei Lapan terletak di Pangkalan Brandan, yang jauh dari akses teknologi informasi. Khususnya studio photo. Sehingga, saat sekolah atau kebutuhan atas pasphoto, siswa/i atau masyarakat disekitar SMAN 1 Sei Lapan, harus menempuh jarak yang cukup jauh untuk menemukan studio photo.

Untuk mencari alternatif solusi pemecahan masalah di atas, maka diadakan pelatihan desain grafis sekaligus open office dan kiat sukses matematika. Dengan tujuan untuk melatih siswa/i SMAN 1 Sei Lapan mengedit gambar khususnya pasphoto diri dengan memanfaatkan perangkat lunak (software) Adobe Photoshop dan Canva.

Biaya pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan secara mandiri. Kegiatan pengabdian telah dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 29 Januari 2020 yang dilaksanakan di SMAN 1 Sei Lapan, dengan diikuti oleh 51 orang peserta yang dibagi menjadi 4 sesi pelatihan. Dengan demikian diharapkan kelak dapat membantu siswa/i SMAN 1 Sei Lapan dalam mengembangkan kemampuan mengolah gambar dengan menggunakan bantuan aplikasi desain grafis khususnya Adobe Photoshop.

2. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi suatu bangsa tentu tidak terlepas dari keberhasilan proses pembelajaran di lembaga-lembaga serta institusi-institusi pendidikan tinggi. Tahapan perubahan diharapkan mampu membawa bangsa ke arah kemajuan peradaban yang lebih tinggi dan meresap secara utuh sebagai jati diri bangsa. Tingkat penguasaan ilmu dan teknologi merupakan bukti nyata keberhasilan pembangunan.

Peningkatan penguasaan ilmu dan teknologi tidak hanya dilakukan pada pendidikan formal, namun juga dapat dilakukan melalui pendidikan non-formal. Teknologi informasi memiliki perkembangan yang sangat pesat dan meliputi berbagai bidang. Bidang pendidikan baik pendidikan taman kanak-kanak, sekolah dasar, menengah atas atau pendidikan tinggi merupakan salah satu bidang yang dipengaruhi oleh teknologi informasi. Baik dalam proses pembelajaran formal di sekolah maupun nonformal berupa pelatihan di luar sekolah.

Berdasarkan analisa situasi, kami merangkum permasalahan tersebut sebagai berikut:

- a. Pimpinan Sekolah Menengah Atas SMAN 1 Sei Lapan menginginkan anak didiknya memiliki pengetahuan yang baik tentang teknologi informasi dan internet khususnya desain grafis dan pemanfaatan Aplikasi Microsoft Office.
- b. Siswa/I Sekolah Menengah Atas SMAN 1 Sei Lapan ingin mengetahui cara mengolah/edit gambar/photo serta memanfaatkan Aplikasi desain Grafis baik yang berbasis desktop dan yang bersifat online secara maksimal.

2.1. Personal Mitra

Sesuai dengan judul program pengabdian masyarakat ini, metode penerapan ipteks yang dilakukan adalah berbentuk pendampingan untuk mengolah gambar menjadi lebih menarik atau sesuai permintaan, seperti background gambar sebelumnya biru menjadi merah atau sebaliknya. Pola pendampingan dengan peserta yang ada di SMA tersebut dilakukan secara seminar sekaligus praktek.

Tujuan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, adalah:

1. Untuk memberikan tambahan pengetahuan kepada siswa/i mengenai desain grafis.
2. Memberikan bekal keterampilan komputer khususnya pemanfaatan Aplikasi Microsoft Office dan Desain Grafis yang nantinya bisa dikembangkan lebih baik untuk meningkatkan kreativitas siswa/i.
3. Untuk memberikan kontribusi kepada lingkungan sekitar.

2.2. Manfaat Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini memiliki beberapa manfaat baik langsung maupun tidak langsung bagi siswa/i diantaranya:

- a. Dapat meningkatkan keterampilan dan kreatifitas siswa/i dalam mengolah gambar dengan menggunakan komputer.
- b. Peserta bisa memperoleh tambahan pengetahuan terhadap aplikasi pengolah grafis untuk mendukung proses pembelajaran.
- c. Bagi siswa/i bisa memberikan wawasan tentang perkembangan teknologi informasi saat ini.
- d. Bagi Universitas Mandiri Bina Prestasi bisa memberikan kontribusi untuk pengabdian kepada masyarakat.

3. Metode Pelaksanaan

Proses pembelajaran adalah proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu pengirim pesan (guru), penerima pesan (peserta didik), dan pesan itu sendiri dalam hal ini materi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran kadang terjadi kegagalan komunikasi. Yang berarti tidak seluruh materi pembelajaran yang disajikan guru atau narasumber dapat ditangkap dan dipahami dengan baik oleh peserta pelatihan. Untuk menghindari kegagalan tersebut, maka guru atau instruktur dapat menyusun strategi atau kiat pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar. Oleh karena itu, perlu adanya media yang tepat. Adapun metode pendekatan yang digunakan dalam memperoleh data dan informasi adalah:

- a. Survei lapangan (*Field Research*).

Riset lapangan dibutuhkan untuk mengetahui secara jelas dan terperinci teknologi informasi apa yang dapat ditawarkan sesuai dengan bidang ilmu kita serta dapat menghasilkan data-data yang diperlukan.

- b. Wawancara (*interview*).
Melakukan percakapan langsung dengan Kepala Sekolah, Guru dan peserta didik yang bersangkutan guna memperoleh penjelasan tentang sistem yang sedang berjalan.
- c. Pengamatan (*obsevasi*).
Dengan dilaksanakannya pengamatan langsung ke lokasi, tim dapat lebih leluasa mengetahui apa yang sebenarnya yang terjadi kendala terhadap sistem yang sedang berjalan tersebut.
- d. Studi Perpustakaan (*Library Research*)
Kegiatan studi pustaka dilakukan dengan metode pengumpulan data sebagai informasi dasar mengenai pengabdian yang akan dilakukan, referensi pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan pustaka menjadi materi pelatihan.
- e. Studi Laboratorium (*Laboratory Reseach*)
Studi Laboratorium dilakukan dilaboratorium komputer dengan cara pemakaian komputer sebagai alat bantu penerapan dan praktek langsung di dalam penyelesaian masalah sehingga hasil yang dicapai bisa seperti yang diharapkan.

4. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung pada hari Rabu, 29 Januari 2020 dari jam 09.00 WIB sampai dengan selesai, dengan dihadiri 51 (lima puluh satu) orang peserta, Siswa/i SMAN 1 Sei Lapan. Kegiatan berupa penyampaian materi dan praktek langsung pembuatan undangan dan editing photo. Peserta dibagi dalam 8 kelompok terdiri dari 4 orang anggota. Setiap kelompok melakukan praktek langsung setelah diberikan penjelasan oleh tim instruktur.

5. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran yang dipilih adalah siswa/i Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Sei Lapan. Tempat yang dipilih adalah Aula Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Sei Lapan di Jalan Piturah Pangkalan Brandan, Alur Dua, Kec. Sei Lapan, Kab. Langkat Prov. Sumatera Utara.

6. Relevansi bagi siswa/I SMA Negeri 1 Sei Lapan

Kegiatan pengabdian ini memiliki relevansi dengan kebutuhan siswa/i di lapangan. Berdasarkan hasil survey sebelum pelaksanaan, siswa/i SMAN 1 Sei Lapan masih belum mengetahui cara editing photo, serta pembuatan undangan menggunakan perpaduan antara perangkat lunak, Adobe Photoshop dengan Canva. Karena keterbatasan perangkat keras (komputer), pelaksanaan workshop desain grafis dibagi menjadi 2 (dua) sesi. Sehingga dengan adanya workshop dan pelatihan ini diharapkan siswa/i SMAN 1 Sei Lapan dapat membuat undangan dan editing photo.

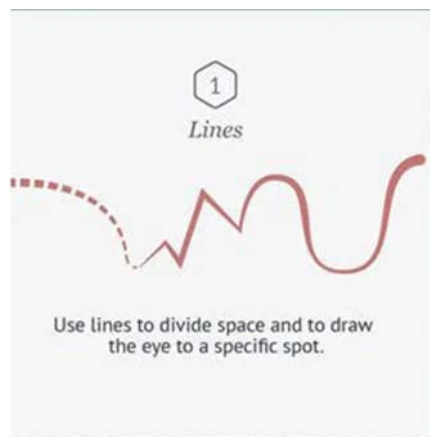
7. Tinjauan Pustaka

Desain grafis sebagai bentuk seni dengan tujuan untuk memecahkan masalah komunikasi melalui kombinasi elemen grafis seperti garis, bentuk, tekstur, ruang, ukuran, dan warna. Gambar Visual yang tercipta diharapkan dapat menjadi sarana atau perantara penyampaian informasi atau pesan secara jelas, ekonomis dan efektif, bahkan mampu membentuk persepsi manusia akan sesuatu hal.

7.1. Elemen Desain Grafis

Desain harus memiliki unsur-unsur penting ini: garis, bentuk, tekstur, ruang, ukuran dan warna.

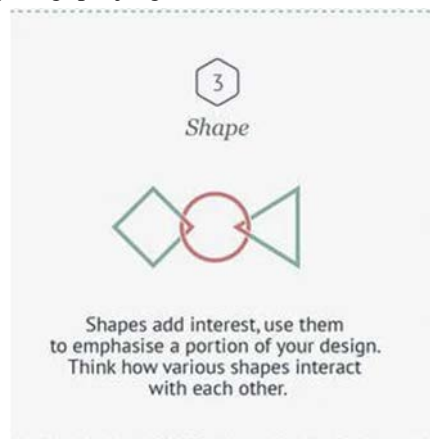
- a. Garis
Unsur dasar desain grafis yang diperlukan untuk membentuk sesuatu adalah garis. Fungsinya untuk menghubungkan unsur desain yang satu dan yang lain.



Gambar 1. Garis (*Lines*)

b. Bentuk

Unsur desain grafis yang kedua adalah bentuk. Bentuk-bentuk umum yang diketahui banyak orang yaitu segitiga, lingkaran, persegi dan persegi panjang.



Gambar 2. Bentuk (*Shape*)

c. Tekstur

Unsur desain grafis pada urutan ketiga adalah tekstur. Tekstur adalah tampilan luar dari sebuah bentuk yang dapat dilihat dan dirasakan.



Gambar 3. Tekstur (*Texture*)

d. Ruang

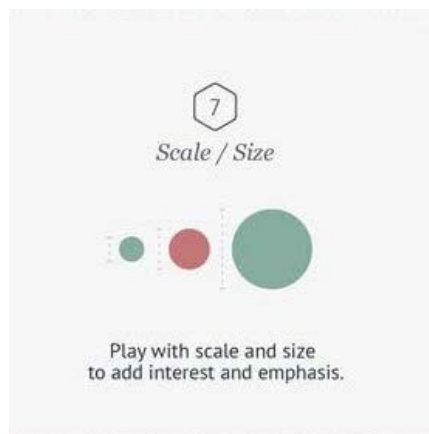
Unsur keempat yaitu ruang. Ruang dibutuhkan dalam memperindah sebuah desain. Seandainya jarak tidak ada, bentuk-bentuk yang ada di dalam desain akan saling menempel.



Gambar 4. Ruang (*Space*)

e. Ukuran

Ukuran juga tidak kalah penting dengan unsur yang lain. Misalnya objek yang memiliki ukuran yang lebih besar mengindikasikan bahwa objek tersebut lebih penting dibanding objek yang berukuran lebih kecil.



Gambar 5. Ukuran (*Size*)

f. Warna

Pemilihan warna (*colour*) sangatlah penting dalam menentukan keindahan sebuah desain. Pemilihan warna berpengaruh terhadap kesan yang diterima oleh pesan mata pembaca. Pemilihan warna dapat memengaruhi suasana hati seseorang. Masing-masing warna juga memiliki profil identitasnya sendiri.



Gambar 6. Warna (*Colour*)

7.2. Adobe Photoshop

Aplikasi Adobe Photoshop merupakan penyunting citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk penyuntingan photo atau gambar dan dapat juga digunakan dalam pembuatan efek. Aplikasi Adobe Photoshop banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk aplikasi pengolah gambar atau photo. Photoshop CS (*Creative Suite*) merupakan Versi kedelapan, versi sembilan disebut Adobe Photoshop CS2, versi sepuluh disebut Adobe Photoshop CS3, versi kesebelas adalah Adobe Photoshop CS4, versi duabelas adalah Adobe Photoshop CS5, versi ketigabelas adalah CS6, dan versi terbaru adalah Adobe Photoshop CC (*Creative Cloud*).

7.3. Canva

Canva adalah platform berbasis web yang bisa dimanfaatkan untuk membuat berbagai desain menarik. Canva digunakan untuk membuat grafis sosial media, presentasi, cover buku, poster, spanduk, sertifikat, dokumen dan konten visual lainnya. Canva terdiri dari dua jenis layanan, yakni gratis dan berbayar (*Canva Pro* dan *Canva for Enterprise*). Canva memiliki lebih dari 420.000 template, lebih dari 75.000.000 foto stok, video, dan grafis premium yang dapat digunakan secara gratis, lebih dari 3.000 font.

8. Kerangka Pemecahan Masalah

Alternatif pemecahan masalah dilakukan dengan mengadakan pelatihan desain grafis menggunakan Adobe Photoshop yang berbasis desktop dan memanfaatkan Canva yang berbasis web (internet), sehingga diharapkan siswa/i memiliki pengetahuan serta keterampilan dalam desain grafis baik yang berbasis desktop maupun berbasis web (internet). Peserta dilatih secara langsung menggunakan tools-tools yang ada pada Adobe Photoshop.

9. Panduan Desain Grafis: Edit Background Pasphoto

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam mengedit backgroud pasphoto yaitu mengetahui bagian porsi tubuh mana yang akan di photo. Pada umumnya, hanya dari bagian atas kepala hingga dada saja. Namun tidak menutup kemungkinan pasphoto yang diminta dengan kriteria lain. Jadi sesuaikan ukuran pasphoto dengan posisi photo.

- 1) Lalu tentukan ukuran pasphoto yang diminta. Adapun penggunaan ukuran pasphoto yang umum di Indonesia yaitu dengan ukuran 2×3 cm (0,7×1.1 inchi), 3×4 cm (1.1×1.5 inchi) dan 4×6 cm (1,5×2,3 inchi)
- 2) Menentukan warna latar belakang dari sebuah pasphoto.
- 3) Menyiapkan perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan
- 4) Langkah selanjutnya yaitu siapkan file photo untuk kemudian akan dibuat menjadi pasphoto.
- 5) Download dan instal aplikasi Adobe Photoshop di komputer. Pada saat pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan, penulis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS6. Tidak masalah jika Anda boleh menggunakan versi yang lain, karena tampilannya tidak jauh berbeda.
- 6) Langkah selanjutnya, dapat dilihat pada lampiran materi pelatihan laporan ini

10. Hasil Kegiatan

10.1. Hasil Pengabdian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut:

- a. meningkatnya pengetahuan dan pemahaman siswa/i SMAN 1 Sei Lapan mengetahui bagaimana cara membuat undangan dan editing photo menggunakan software Adobe Photoshop.
- b. Meningkatnya keterampilan siswa/i SMAN 1 Sei Lapan dalam penyebaran undangan ke banyak orang dengan memanfaatkan tools yang ada di dalam Microsoft Office yaitu Mail Merge.
- c. Mampu menyusun mengarsip data dengan Microsoft Excel.

10.2. Faktor pendukung dan faktor penghambat

Beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu besarnya minat dan antusiasme peserta selama kegiatan, sehingga kegiatan berlangsung dengan lancar dan efektif. Sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu pelaksanaan pelatihan serta masih kurangnya ketersediaan peralatan pendukung di SMAN 1 Sei Lapan untuk merealisasikan hasil kegiatan pasca workshop ini.

10.3. Evaluasi Keberhasilan

Dalam hal evaluasi keberhasilan pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dilihat dari dua sebagai indikator yaitu respon positif dari peserta; mampu memberikan manfaat bagi para peserta.

Dari evaluasi diperoleh hasil dan manfaat dari kegiatan pengabdian ini diantaranya meningkatkan keterampilan SMAN 1 Sei Lapan. dalam pembuatan undangan dan editing video. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berjalan dengan lancar sesuai dengan tujuan awal pengabdian, karena berbagai pendukung terutama partisipasi peserta yang cukup antusias dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pelatihan ini.

11. Kesimpulan

Dari hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah terlaksana dapat disimpulkan bahwa:

- Pengetahuan dan pemahaman siswa/i SMAN 1 Sei Lapan dalam membuat undangan dan editing gambar/photo menjadi meningkat.
- Keterampilan siswa/i SMAN 1 Sei Lapan pada bidang komputer meningkat terutama dalam instalasi dan penggunaan software Adobe photoshop dan memaksimalkan Microsoft Office khususnya Word dan Excel dalam penyebaran undangan kedepannya.
- Mengingat besarnya manfaat kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, maka selanjutnya perlu: mengadakan pelatihan serupa pada organisasi yang berbeda serta khalayak (peserta) sasaran yang berbeda pula serta wilayah jangkauan yang lebih luas.;
- Adanya kesinambungan dan monitoring program pasca kegiatan pengabdian ini sehingga siswa/i SMAN 1 Sei Lapan benar-benar dapat mempraktekan pembuatan undangan dan editing photo/gambar yang baik, terstruktur dan akurat. Sesuai dengan hasil yang telah dilaksanakan maka perlu ada peningkatan dari segi sarana dan prasarana dan Sumber Daya Manusia baik dari pendamping maupun dari peserta.
- Kegiatan pelatihan ini hendaknya dilakukan pada sasaran yang lebih luas dan materinya dapat dikembangkan

12. Dokumentasi



Gambar 7. Photo bersama seluruh peserta pelatihan desain grafis



Gambar 8. Photo suasana pelatihan desain grafis

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih untuk mereka yang mengasihiku setulus Yesus Kristus, Universitas Mandiri Bina Prestasi yang saat ini sebagai jembatan untuk mencapai karier yang lebih baik dan Pimpinan Redaksi ULINA: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat.

Referensi

- [1] Herlambang, F. (2006). Membuat Efek Dramatis pada Foto dengan Photoshop CS2. PT. Elex Media Computindo, Jakarta. <https://katalogdisputakarbalikpapan.perpusnas.go.id/detail-opac?id=17597&tipe=koleksi>
- [2] Kaban, R., Simbolon, M. H., & Abdullah, A. (2019). Aplikasi E-Archiving dan Monitoring Surat Menyurat. MEANS (Media Informasi Analisa Dan Sistem), 4(2), 112–119. <https://doi.org/10.54367/means.v4i2.544>
- [3] Madcoms. (2011). ADOBE Photoshop CS5 untuk pemula. Penerbit ANDI, Yogyakarta. <https://balaiyanpus.jogjaprovo.go.id/opac/detail-opac?id=257033>
- [4] Poerna Wardhanie, A., Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. Society: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat, 2(1), 51–58. <https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>
- [5] Simbolon, M. H., Lismardiana, Dumariani Silalahi, D., & Banjarnahor, S. M. T. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif TK Kana Nasional dengan pemanfaatan Multimedia. ULINA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.58918/ulina.v1i1.181>
- [6] Silalahi, D., Siahaan, B. N., & Simbolon, M. H. (2021). Internet Sehat Dan Motivasi Manajemen Waktu Bagi Generasi Milenial. ABDIMAS MANDIRI-Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), 88–92.
- [7] Simbolon, M. H., Simbolon, F. H., Pasaribu, M., & ... (2021). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Penyampaian Tata Acara Ibadah Gereja HKBP Getsemane Ressort HKBP Tapian Nauli Sunggal. ... Kepada Masyarakat, 1, 32–41.
- [8] Simbolon, M. H., Sitanggang, E. D., Banjarnahor, S. M. T., Sartana, Simbolon, F. H., & Pasaribu, M. (2021). Pembuatan Dan Pengelolaan Website Sekolah Sebagai Abdimas Mandiri-Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 1(1), 75–80. <https://ejournal.politeknikmbp.ac.id/index.php/abdimaspkm/article/download/38/35>
- [9] Sitanggang, E. D., Pinem, A., Perangin-angin, J., Sembiring, M., & Saroha Simanjuntak. (2023). Pembangunan dan Pelatihan Penggunaan Website SMK Swasta Teknik Dairi. ULINA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), 23–27. <https://doi.org/10.58918/ulina.v1i1.191>
- [10] Sitanggang, E. D., Sihombing, M., Pasaribu, M., & Irawan, B. (2021). Analysis of Elearning Quality Measurement With Webqual Method at Politeknik MBP Medan. INFOKUM, 10(1), 64-73. Retrieved from <https://infor.seaninstitute.org/index.php/infokum/article/view/218>.