



**PELATIHAN DESAIN GRAFIS SOFTWARE ADOBE PHOTOSHOP UNTUK  
MENINGKATKAN INOVASI DAN KREATIVITAS SISWA**

***GRAPHIC DESIGN TRAINING ON ADOBE PHOTOSHOP SOFTWARE TO INCREASE  
STUDENT INNOVATION AND CREATIVITY***

**Sigit Setiyanto<sup>1</sup>, Ilham Fatah Yasin<sup>2</sup>, Ahmad Muhandis Nafiuddin<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas 'Aisyiyah Surakarta, Kota Surakarta

<sup>1</sup>sigitsiak@gmail.com

**Article History:**

Received: June 08<sup>th</sup>, 2023

Revised: June 18<sup>th</sup>, 2023

Published: June 20<sup>th</sup>, 2023

**Abstract:** *The development of the current technological era, graphic design can be done by everyone who is interested in understanding the art of design as long as they are willing to learn, because there are many applications that can help someone produce an interesting work. For this reason, there are many social media users who need photo editing services such as editing graduation photos and editing travel photos so that it can be utilized as a business opportunity among students. Through this introduction, students are also expected to be able to recognize the tools in adobe photoshop software about making graphic design. Graphic design training using Adobe Photoshop software conducted at SMA Muhammadiyah 1 Surakarta aims to equip students to better understand the world of graphic design. As a result of this training, participants were very enthusiastic during the training, pouring their creative ideas in photo editing and manipulation.*

**Keywords:** *Adobe Photoshop, Graphic Design, Photo Editing*

**Abstrak**

Perkembangan era teknologi saat ini, desain grafis dapat dilakukan oleh setiap orang yang tertarik memahami seni desain selama mau belajar, karena sudah banyak aplikasi yang bisa membantu seseorang dalam menghasilkan sebuah karya yang menarik. Untuk itu tidak kurang banyak pengguna sosial media yang membutuhkan jasa edit foto seperti edit foto wisuda dan edit foto berwisata sehingga dapat dimanfaatkan sebagai peluang usaha di kalangan siswa. Melalui pengenalan ini para siswa/i juga diharapkan dapat mengenal *tools-tools* yang ada pada *software adobe photoshop* tentang pembuatan desain grafis. Pelatihan desain grafis menggunakan *Software Adobe Photoshop* yang dilakukan pada SMA Muhammadiyah 1 Surakarta bertujuan untuk membekali siswa agar lebih memahami dunia desain grafis. Hasil dari pelatihan ini peserta sangat antusias selama mengikuti pelatihan, menuangkan ide kreatifnya dalam editing dan manipulasi foto.

**Kata Kunci:** Adobe Photoshop, Desain Grafis, Editing Foto

## PENDAHULUAN

SMA Muhammadiyah 1 Surakarta adalah salah satu sekolah pada jenjang SMA yang ada di desa Jl. Raden Mas Said No.35, Ketelan, Banjarsari, Kota Surakarta, Jawa Tengah. SMA Muhammadiyah 1 Surakarta merupakan salah satu sekolah yang ada di kota Surakarta yang mempunyai visi mewujudkan SMA Muhammadiyah 1 Surakarta sebagai lembaga pendidikan yang unggul dalam prestasi luhur dalam budi pekerti mampu berkompetitif menuju terbentuknya insan beriman cerdas, kreatif, dan berdaya saing nasional. Dari visi yang sudah ada didukung dengan salah satu misinya yaitu meningkatkan dan membantu setiap siswa untuk mengenali sendiri potensi dirinya, sehingga dapat dikembangkan secara optimal dan berprestasi. Untuk mencapai hal tersebut maka perlu penambahan pengetahuan dan wawasan kepada siswa dan siswi salah satunya pengetahuan dibidang desain grafis.

Pembelajaran desain grafis yang dilakukan ini bagi seorang siswa yang mempunyai bakat dan minat dalam desain grafis dan fotografi. Peluang didalam dunia usaha dan pada dunia kerja dibidang desain grafis saat ini masih terbuka sangat lebar, dapat kita lihat dari luasnya bidang desain yang ada seperti dalam media pomosi, desain produk maupun pada media percetakan. Pembelajaran desain grafis yang dilakukan dalam KBM terkadang juga terkendala waktu, tenaga pendidik dan terbatasnya sarana dan prasarana. Maka dari hal tersebut perlu adanya pelatihan tambahan untuk membantu siswa dan siswi memperoleh wawasan dan keterampilan dalam bidang desain (Putri et al., 2022). Pada akhir proses pelatihan sangat diharapkan setelah mengikuti program pelatihan desain grafis ini siswa dan siswi dapat menerapkan praktek dalam membuat editing foto dan manipulasi foto sehingga ketika selesai dalam pelatihan ini dan lulus mampu bersaing dalam dunia industri maupun dunia kerja nantinya dan juga dapat meneruskan di bangku perkuliahan dibidang multimedia.

Setiap tahunnya SMA Muhammadiyah 1 Surakarta mengikuti lomba desain grafis dalam berbagai bidang salah satunya lomba kreatifitas dalam bidang foto. 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.

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 et al., 2020). Dengan mempelajari desain grafis banyak peluang usaha yang dapat diraih seperti percetakan, pengemasan, properti, internet, iklan dan masih banyak lain sebagainya. *Adobe Photoshop* dipilih karena aplikasi ini salah satu yang sangat populer dan merupakan aplikasi pengolah grafis yang populer karena dipakai oleh banyak perusahaan (Asnawati, 2020).

Pemahaman dalam pengolahan *photoshop* itu tidaklah sulit, banyak cara adan alternatif lain yang dapat membantu kita untuk bisa menggunakannya diantaranya seperti pelatihan-pelatihan yang diberikan baik secara langsung maupun secara dunia maya (*youtube*, langkah sistematis yang diberikan *google* pada *sharing*). Adapun manfaat dan kegunaan dari mempelajari *photoshop* tidak lain untuk pembelajaran teknologi sistem informasi, mampu mengolah foto menjadi lebih hidup dan bisa menambah *new knowledge skill* (Negoro et al., 2022).

Pelatihan *adobe photoshop* yang akan dilakukan adalah pengenalan fungsi *tools* dasar

seperti *moving, cropping, selection, resizing* dan lain-lain yang diharapkan setelah pelatihan ini peserta dapat mengeksplorasi lebih jauh (Fadlil et al., 2022). Kegiatan pelatihan desain grafis dengan *software adobe photoshop* untuk meningkatkan inovasi dan kreativitas siswa SMA Muhammadiyah 1 Surakarta sebagai Peluang Usaha bagi siswa yang bertujuan memberikan wawasan baru kepada siswa/siswi tentang desain grafis yang diharapkan dapat menggunakan *adobe photoshop* dengan baik dan benar serta mampu menciptakan usaha dibidang ekonomi kreatif. Didalam Al-Qur'an juga sudah dijelaskan dalam QS. Al-Mu'minin: 21 yang artinya "Dan dalam ciptaan-Nya terdapat tanda-tanda kebesaran-Nya bagi orang-orang yang mempergunakan akalunya." Ayat ini menunjukkan bahwa Allah menciptakan segala sesuatu dengan kebijaksanaan dan tujuan tertentu, dan manusia diharapkan untuk mempergunakan akalunya dan memperhatikan tanda-tanda ciptaan-Nya untuk memahami makna dan hikmah di baliknya. Hal ini dapat membantu membangun kreativitas dan ide-ide baru dalam berbagai bidang, termasuk desain.

## **METODE**

Metode yang digunakan pada pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat adalah metode presentasi, Praktikum menggunakan modul tutorial serta pembelajaran *project based learning*. Metode presentasi digunakan untuk menjelaskan materi dasar-dasar desain grafis. Metode praktikum digunakan untuk mempraktikkan membuat desain menggunakan *software photoshop* sedangkan pembelajaran *project based learning* dilaksanakan untuk melatih kreatif siswa dalam membuat desain produk dan jasa sesuai kreatifitas masing-masing.

Metode pada pelaksanaan pengabdian ini dilakukan dengan cara tatap muka antara pemateri dan siswa melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

- a. Mengenalkan dasar-dasar *software adobe photoshop*
- b. Pengenalan beberapa jenis usaha-usaha yang dapat dihasilkan melalui *software adobe photoshop*
- c. Memaparkan *tools-tools* umum yang sering digunakan dalam mengedit foto dan memanipulasi foto.
- d. Mempraktekkan editing foto dan manipulasi foto yang sering menjadi peluang untuk usaha di kalangan siswa.
- e. Sampling siswa dalam melakukan beberapa praktek editing *software adobe photoshop*.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini menggunakan beberapa alat dan bahan untuk mendukung kelancaran kegiatan seperti:

- a. Laptop dan *Personal Computer*, alat ini diperlukan dalam melakukan praktek editing foto dan manipulasi foto.
- b. Proyektor, alat ini digunakan untuk menampilkan beberapa bahan dan modul dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan.
- c. Modul dan bahan pembelajaran, modul berisikan tentang langkah-langkah dalam contoh pengaplikasian praktek agar hasil yang diperoleh lebih maksimal.
- d. Laboratorium komputer, digunakan untuk siswa agar dapat mengikuti praktek dengan baik sehingga siswa dapat memperoleh ilmu pengeditan foto dengan maksimal.

Metode pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi *Photoshop* meningkatkan inovasi dan kreativitas siswa SMA Muhammadiyah 1 Surakarta adalah sebagai berikut:

1. Sosialisasi kegiatan menggunakan brosur yang disebarakan kepada siswa SMA Muhammadiyah 1 Surakarta yang berminat dibidang desain.
2. Tahapan pengenalan meliputi penyampaian materi yang disajikan dalam pengenalan ini yaitu

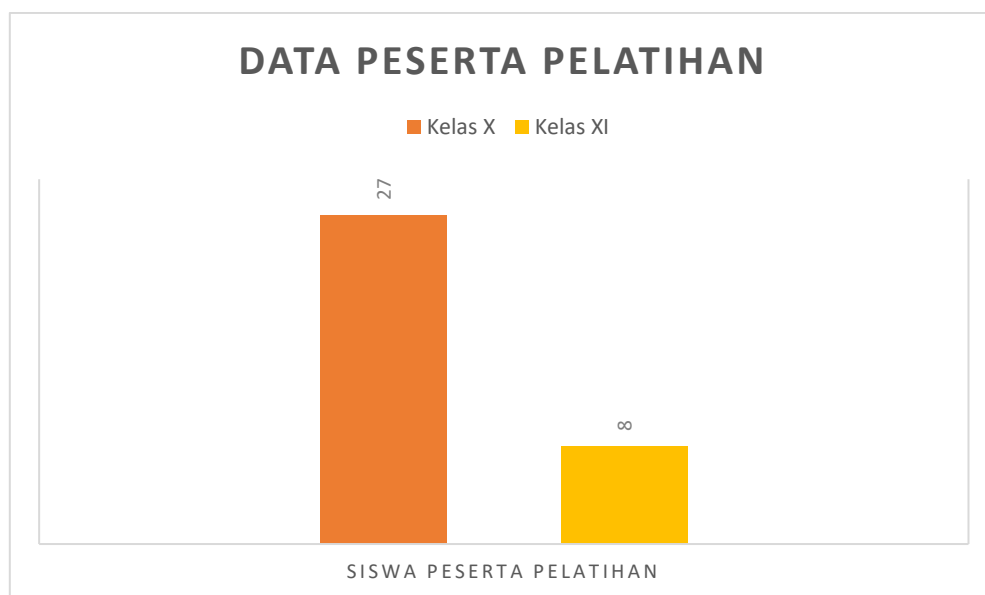
proses instalasi aplikasi *photoshop*, pengertian *photoshop*, teknik editing foto *photoshop* dan teknik manipulasi foto.

3. Proses pelatihan adalah mengganti warna background foto menggunakan *photoshop*, menghilangkan objek pada gambar menggunakan *photoshop* dan memanipulasi objek pada foto.

Pada pelaksanaan pelatihan ini SMA Muhammadiyah 1 Surakarta dianjurkan untuk menyediakan ruang laboratorium komputer untuk pelaksanaan pelatihan. Fasilitas yang ada di laboratorium komputer tersebut dapat digunakan selama pelatihan berlangsung dalam beberapa pertemuan. Pada pelatihan ini nantinya juga akan di evaluasi dari pihak sekolah maupun dari pihak peneliti agar program pelatihan memberi manfaat berkelanjutan baik bagi siswa maupun bagi sekolah. Kegiatan pelatihan yang dilakukan ini memiliki relevansi sesuai dengan kebutuhan siswa-siswi agar mempunyai beberapa kemampuan lebih atau *skill* tambahan yang ada diluar dari pengalaman yang di dapat dari sekolah.

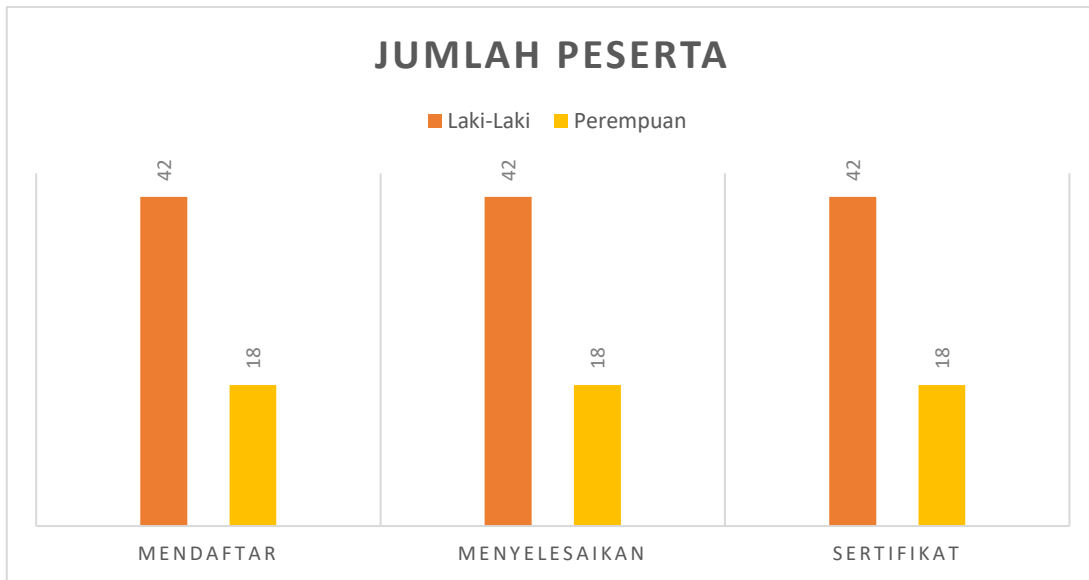
## HASIL

Pelaksanaan pelatihan yang dilakukan ini dilakukan dengan cara tatap muka antara pemateri dan siswa melalui tahapan pertama yaitu memberikan dasar pengenalan dasar *photoshop*. Siswa-siswi diberikan beberapa wawasan terkait *software adobe photoshop*. Kegiatan pengabdian masyarakat ini diikuti oleh 35 siswa yang ada di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta. Siswa yang ikut berpartisipasi ini dapat di deskripsikan 27 siswa kelas X dan 8 siswa kelas XI.



Gambar 1. Data peserta pelatihan

Keterlibatan dari 35 peserta siswa yang mengikuti sangat antusias dalam kegiatan pelatihan dibuktikan dengan adanya banyak interaksi antara siswa dengan tutor saat pelatihan berlangsung. Keaktifan siswa dalam mengikuti pelatihan ini dapat dilihat dari grafik jumlah peserta pelatihan yang mendaftar, menyelesaikan dan mendapatkan sertifikat pelatihan.



Gambar 2. Jumlah peserta pelatihan

Dari tampilan grafik jumlah peserta yang mengikuti pelatihan teridentifikasi bahwa seluruh peserta dapat menyelesaikan proses pelatihan dari awal langkah hingga selesai. Proses tersebut dimulai dari mengakses *software* aplikasi *adobe photoshop* dan membuat manipulasi foto hingga pada tahapan penyelesaian editing manipulasi foto dengan beberapa *tools* dan teknik manipulasi foto.



Gambar 3. Foto Kegiatan Pelatihan

Pelatihan yang dilakukan siswa-siswi SMA Muhammadiyah 1 Surakarta melakukan praktek pembuatan design grafis berdasarkan *project-based learning* yang ditargetkan. Desain yang dibuat oleh siswa-siswi ditentukan oleh pemateri dengan tema editing foto dan manipulasi foto. Kegiatan dipertemuan ini merupakan hasil akhir dari sebuah rangkaian pelatihan desain grafis dengan menggunakan aplikasi *software adobe photoshop* di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta.

Hasil karya dari peserta pelatihan ini dijadikan penilaian terhadap keterampilan siswa dalam memahami dan tingkat kreatifitas utamanya dalam mempersiapkan diri untuk menghadapi dunia di era digital.



Gambar 4. Kegiatan Pendampingan Pelatihan

Hasil pelatihan ini adalah memberikan ilmu dasar dan bekal *softskill* kepada siswa-siswi SMA Muhammadiyah 1 Surakarta dalam menghadapi persaingan dunia kerja. Disini siswa telah mampu membuat desain editing foto dan manipulasi foto. Karya yang telah dihasilkan tersebut sudah dapat dinilai cukup sebagai bekal untuk para siswa-siswi dalam mempersiapkan dirinya dalam persaingan dunia kerja khususnya di era-digital seperti saat ini. Selain itu, para siswa akan terbiasa menuangkan ide-ide kreatifnya di dalam desain grafis.

## PEMBAHASAN

Pelatihan desain grafis dengan *Software Adobe Photoshop* untuk Meningkatkan Inovasi dan Kreativitas Siswa di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta telah berhasil mencapai hasil yang luar biasa. Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi para siswa untuk mengembangkan potensi kreativitas mereka melalui penguasaan alat desain grafis profesional seperti *adobe photoshop*. Selama pelatihan, para siswa terlibat dalam serangkaian kegiatan yang memberikan wawasan mendalam tentang dunia desain grafis, serta mempraktikkan langsung cara menggunakan *software adobe photoshop* secara efektif untuk menciptakan karya-karya seni digital yang menarik. Pelatihan ini melibatkan siswa dari berbagai tingkat kelas di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta.

Berikut adalah beberapa hasil yang dicapai dari pelatihan ini:

1. Pengembangan keterampilan desain grafis: Para siswa mengalami peningkatan kemampuan dalam menggunakan *software Adobe Photoshop* untuk membuat karya desain grafis yang menarik dan berkualitas tinggi. Mereka belajar bagaimana menggabungkan elemen-elemen desain seperti warna, teks, gambar, dan efek khusus secara kreatif untuk menciptakan karya yang menggambarkan ide-ide mereka dengan lebih kuat.
2. Peningkatan kreativitas dan inovasi: Peserta pelatihan mengalami peningkatan dalam

kemampuan berpikir kreatif dan inovatif. Mereka diajak untuk berani berimajinasi dan berpikir di luar batas-batas konvensional, sehingga mampu menghasilkan karya desain yang unik dan orisinal.

3. Kolaborasi dan timwork: Selama pelatihan, para siswa diajak untuk bekerja dalam tim dan berkolaborasi dengan anggota kelompok lainnya. Hal ini memperkuat keterampilan mereka dalam berkomunikasi, membagikan ide, dan mencapai tujuan bersama dalam menciptakan proyek desain yang komprehensif.
4. Penghargaan terhadap seni dan estetika: Melalui pelatihan ini, siswa semakin mengembangkan penghargaan terhadap nilai seni dan estetika dalam desain grafis. Mereka belajar tentang prinsip-prinsip desain yang penting dan bagaimana mengaplikasikannya secara efektif dalam karya desain mereka.

Kreativitas Siswa di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta menjadi contoh nyata dari pengabdian kepada masyarakat yang berdampak positif. Melalui inisiatif ini, sekolah tidak hanya berfokus pada pendidikan akademis semata, tetapi juga memberikan kesempatan bagi para siswa untuk mengembangkan keterampilan kreatif yang sangat berharga dalam dunia yang semakin digital dan inovatif.

Pengabdian ini memberikan manfaat yang luas, tidak hanya untuk para siswa, tetapi juga bagi masyarakat sekitar. Para siswa yang telah mengikuti pelatihan menjadi lebih siap menghadapi tantangan dalam dunia desain grafis dan industri kreatif. Keterampilan dan pengetahuan yang mereka peroleh dapat membuka peluang karir di bidang desain grafis, media, periklanan, dan seni visual.

Dampak positif lainnya adalah terciptanya lingkungan sekolah yang lebih kreatif dan inovatif. Para siswa yang telah dilatih dalam desain grafis akan terus menerapkan kreativitas mereka dalam berbagai aspek kehidupan sekolah, seperti menghasilkan poster, brosur, dan materi promosi lainnya.

Selain itu, hasil pelatihan ini juga berkontribusi pada citra sekolah. Prestasi siswa dalam menciptakan karya seni yang menarik dan inovatif dapat meningkatkan reputasi SMA Muhammadiyah 1 Surakarta sebagai lembaga pendidikan yang peduli terhadap pengembangan kreativitas siswa dan menghasilkan lulusan yang siap bersaing di dunia nyata.

Dalam jangka panjang, pengabdian kepada masyarakat ini berpotensi menginspirasi sekolah-sekolah lainnya untuk memberikan pelatihan serupa guna meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa. Semakin banyak sekolah yang menyediakan kesempatan untuk belajar desain grafis dan teknologi terkini, semakin besar pula peluang bagi para siswa Indonesia untuk berkembang dan menghasilkan karya-karya kreatif yang dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat dan negara.

## **KESIMPULAN**

Dengan terus meningkatkan kualitas dan cakupan pelatihan, SMA Muhammadiyah 1 Surakarta dapat menciptakan lingkungan sekolah yang kreatif, inovatif, dan menghasilkan generasi muda yang siap bersaing di era digital. Pengabdian kepada masyarakat ini akan terus memberikan manfaat jangka panjang, baik bagi siswa, sekolah, maupun masyarakat sekitar, dan menjadi contoh inspiratif untuk lembaga pendidikan lainnya yang ingin menghadirkan pendekatan kreatif dalam

proses pembelajaran.

Pelatihan desain grafis dengan *Software Adobe Photoshop* untuk meningkatkan inovasi dan kreativitas siswa di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta telah menjadi sebuah upaya pengabdian kepada masyarakat yang sangat berarti. Dengan memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mengasah keterampilan desain grafis dan kreativitas melalui *software Adobe Photoshop*, pelatihan ini telah mencapai hasil yang positif. Para siswa telah menunjukkan peningkatan dalam keterampilan desain grafis, pemahaman estetika, dan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif. Selain itu, mereka juga telah mengembangkan apresiasi terhadap seni dan estetika dalam desain.

Melalui pelatihan ini, SMA Muhammadiyah 1 Surakarta telah menciptakan lingkungan sekolah yang kreatif dan inovatif, memberikan kesempatan bagi para siswa untuk mengeksplorasi potensi kreativitas mereka. Dampak positif dari pengabdian kepada masyarakat ini tidak hanya dirasakan oleh para siswa yang mengikuti pelatihan, tetapi juga oleh sekolah itu sendiri dan masyarakat sekitarnya.

## **PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS**

Kami tim pengabdian masyarakat Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas 'Aisyiyah Surakarta mengucapkan terima kasih kepada Universitas 'Aisyiyah Surakarta yang telah memberi dukungan terhadap pengabdian yang kami lakukan ini. Tidak lupa kami mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada instansi SMA Muhammadiyah 1 Surakarta atas kesediaannya menjadi tempat pelaksanaan pengabdian ini, memberi bantuan fasilitas dan berperan aktif dalam seluruh kegiatan pengabdian, dan telah membantu mensupport sehingga kegiatan acara ini dapat berjalan dengan lancar dan sukses.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Asnawati, E. N. W. W. Y. K. 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)*, Vol 1, No 1 (2020). <https://journal.pdmengkulu.org/index.php/padamunegeri/article/view/112/62>
- Fadlil, A., Yudhana, 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. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i1.5066>
- Negoro, W. S., Azhar, A. H., Destari, R. A., & Sari, H. A. (2022). Pelatihan Photoshop Dalam Meningkatkan Pembelajaran Teknologi Informasi. *Publidimas*, 2(1), 169–176. <http://e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/PUBLIDIMAS/article/view/1637>
- Putri, A. A., Abadi, A. F., & Afra, D. (2022). *Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Software Photoshop Di Smk Ma ' Arif Nu Gending Kabupaten Probolinggo*. 1(1), 444–452.
- 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>