

Membangun Keterampilan Siswa dengan Memperkenalkan Teknologi dan Desain Grafis Menggunakan Photoshop

Fitria^{1*}, Anhar Khalid²

¹Computerized accounting, Accounting, Politeknik Negeri Banjarmasin, Jl. Brigjen H. Hasan Basri, Kayu Tangi, Banjarmasin, Indonesia

²Mechanical Engineering, Mechanical Engineering, Politeknik Negeri Banjarmasin, Jl. Brigjen H. Hasan Basri, Kayu Tangi, Banjarmasin, Indonesia

*e-mail Correspondence: fitria@poliban.ac.id

Article Info

Received: 10 November 2023, Accepted: 07 December 2023, Published: 30 December 2023

ABSTRACT

MA Nurul Islam is a private school located in Barito Kuala Regency, South Kalimantan Province. The ability of most high school students to use computer technology is still below minimum standards, especially in the field of graphic design. This can be seen in some students who take computer subjects with limited materials and facilities at the school. The aim of this service is to create MA Nurul Islam students who have knowledge and creativity in the computer field, especially for graphic design applications, as well as educate students in using graphic design applications, one of which is Photoshop. It is hoped that students can design and develop their creative talents in the field of design. This activity is carried out using a comprehensive mentoring method for MA Nurul Islam students through socializing graphic design applications using Photoshop by practicing making poster designs as objects that will be produced in this service activity. The final outcome achieved from this activity is increasing students' abilities to use computers, especially in the field of graphic design using Photoshop

Keywords: Technology; Computer; Graphic Design

ABSTRAK

MA Nurul Islam merupakan salah satu sekolah swasta yang terletak di Kabupaten Barito Kuala Provinsi Kalimantan Selatan. Kemampuan sebagian besar siswa Sekolah Menengah Atas dalam menggunakan teknologi komputer masih di bawah standar minimal, khususnya di bidang desain grafis. Hal tersebut dapat dilihat pada sebagian siswa yang mengikuti mata pelajaran komputer dengan materi dan fasilitas terbatas pada sekolah tersebut. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk mewujudkan siswa MA Nurul Islam yang memiliki pengetahuan dan kreatifitas pada bidang komputer khususnya untuk aplikasi desain grafis sekaligus mengedukasi siswa dalam menggunakan aplikasi desain grafis salah satunya Photoshop. Diharapkan siswa dapat merancang dan mengembangkan bakat kreatifitas siswa pada bidang desain. Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode pendampingan secara komprehensif kepada siswa MA Nurul Islam melalui sosialisasi aplikasi desain grafis menggunakan photoshop dengan mempraktikkan pembuatan desain poster sebagai objek yang akan dihasilkan dalam kegiatan pengabdian ini. Luaran akhir yang dicapai dari kegiatan ini adalah meningkatnya kemampuan siswa dalam penggunaan komputer khususnya dalam bidang desain grafis menggunakan photoshop.

Kata Kunci: Teknologi; Komputer; Desain Grafis

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini sangat berdampak pada berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk kebutuhan untuk menyelesaikan tugas dengan cepat, tepat, mudah, dan akurat (Fitria et al., 2022; Heldalina et al., 2022). Melihat dunia kerja yang saat ini semakin ketat persaingannya, maka

siswa SMA pun dituntut untuk memiliki keahlian tertentu sebagai bekal mereka nantinya. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai alat pembelajaran diperlukan sebagai media berbasis TIK memerlukan keterampilan khusus, tetapi ini tidak berarti media harus dihindari atau ditinggalkan dan Salah satu cara untuk menyebarkan pesan dan informasi belajar adalah media pembelajaran (Ahmad et al., 2020; Hariadi, Nuraini, 2016; Martinus Tekege, 2017). Siswa sekolah saat ini diharapkan dapat ikut serta dalam penerapan teknologi. Salah satu penerapan teknologi adalah pada bidang desain yang dapat dimanfaatkan oleh berbagai kalangan (Maulina, 2014). Dampak positif dari pesatnya pertumbuhan teknologi ini adalah siswa dapat memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu dalam proses belajar, karena kemudahan dalam pencarian informasi sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan.

Sekolah MA Nurul Islam merupakan salah satu sekolah swasta yang terletak di Kabupaten Barito Kuala tepatnya di jalan Nurul islam No. 34 Provinsi Kalimantan Selatan. Saat kegiatan pengabdian ini dilaksanakan, MA Nurul Islam memiliki 13 orang guru dan 95 orang siswa. Selain itu, terdapat 3 ruang kelas dan sebuah mushalla sebagai sarana ruangan, serta memiliki 5 kegiatan ekstrakurikuler. Kemampuan sebagian besar siswa Sekolah Menengah Atas dalam menggunakan teknologi komputer masih di bawah standar minimal, khususnya di bidang desain grafis. Hal tersebut dapat dilihat pada sebagian siswa yang mengikuti mata pelajaran komputer dengan materi dan fasilitas terbatas pada sekolah tersebut. Minat sebagian siswa yang belum terlalu besar dapat terjadi karena berbagai faktor, diantaranya lingkungan yang kurang mendukung kemajuan teknologi, fasilitas yang ada pada sekolah, tidak adanya standar yang ditetapkan dalam hal pemanfaatan teknologi, dan lain sebagainya. Keterbatasan tenaga pengajar dan terbatasnya minat siswa dalam hal tersebut menjadikan siswa kurang memahami pentingnya penerapan teknologi pada saat ini.

Melihat latar belakang tersebut, maka dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada sekolah MA Nurul Islam yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas siswa pada sekolah tersebut sebagai tambahan ilmu yang didapatkan di sekolah, memberikan kemampuan pengoperasian aplikasi komputer dalam menggambarkan objek tertentu menggunakan aplikasi Photoshop sekaligus mengembangkan kreatifitas dan bakat siswa dalam bidang komputer khususnya desain grafis, karena sebelumnya tidak ada sosialisasi terkait pemanfaatan teknologi dan pengembangan kreatifitas siswa.

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk memberikan pengetahuan yang berisi gambaran tentang desain grafis, pentingnya mempelajari dan menerapkan teknologi dalam hal ini desain grafis, mengenalkan aplikasi desain grafis dengan aplikasi photoshop. Selanjutnya dalam kegiatan ini juga dilakukan kegiatan pelatihan menggunakan aplikasi desain grafis yaitu photoshop sebagai pengembangan bakat siswa serta menjadi motivasi bagi siswa untuk mengembangkan kreatifitas siswa untuk merancang sebuah gambar tertentu sesuai dengan arahan dalam praktikum.

Selain itu, dengan dilakukannya kegiatan pengabdian ini, diharapkan memberikan manfaat dari sisi ekonomi sebagai sarana siswa dalam merancang sebuah desain gambar poster yang digunakan sebagai media promosi dan hasil dari kegiatan tersebut dapat dijual kepada yang membutuhkan, selanjutnya secara langsung dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga pengetahuan dalam bidang komputer dapat meningkat dan tidak menutup kemungkinan nantinya siswa dapat memiliki prestasi di bidang desain grafis.

2. METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan jumlah peserta sebanyak 60 orang peserta. Seluruh peserta yang merupakan siswa sekolah MA Nurul Islam terdiri dari siswa kelas XI dan XII yang merupakan siswa dari Jurusan Ilmu Pengetahuan Alam sebanyak 30 orang dan dari Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial sebanyak 30 orang bertempat di Mushalla sekolah MA Nurul Islam. Kegiatan ini dilaksanakan dengan memberikan penjelasan terkait pentingnya pemanfaatan teknologi secara umum yang dilanjutkan dengan pengetahuan terkait aplikasi Adobe Photoshop.

Setelah materi terkait pentingnya teknologi dan tahap pengenalan aplikasi diberikan, kegiatan dilanjutkan dengan melakukan praktik membuat sebuah desain poster yang langsung dikerjakan oleh siswa dengan bimbingan tim yang dibantu oleh beberapa mahasiswa. Dalam pelaksanaan pengabdian

ini, tim kegiatan telah menyiapkan unit laptop untuk dipinjamkan sebagai sarana dalam menunjang kegiatan praktik siswa.

Pada tahap akhir, dilakukan pembahasan dan diskusi terkait kesulitan yang dialami oleh siswa saat menyelesaikan proses praktik dan memberikan saran-saran sesuai dengan pertanyaan dan pernyataan yang telah disampaikan oleh siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di sekolah MA Nurul Islam Barito Kuala ini berlangsung dengan lancar dari awal hingga akhir dan mendapat sambutan positif baik dari para guru maupun siswa yang mengikuti kegiatan. Hal tersebut terlihat dari antusias para siswa dalam menyimak materi dan mengikuti kegiatan praktikum yang sangat tinggi. Mereka berharap kegiatan yang memberikan tambahan ilmu seperti ini dilakukan secara rutin karena materi yang disampaikan tidak mereka dapatkan di bangku sekolah agar dapat meningkatkan kualitas siswa.

Kegiatan ini terdiri dari beberapa sesi, secara singkat dapat dilihat pada table 1

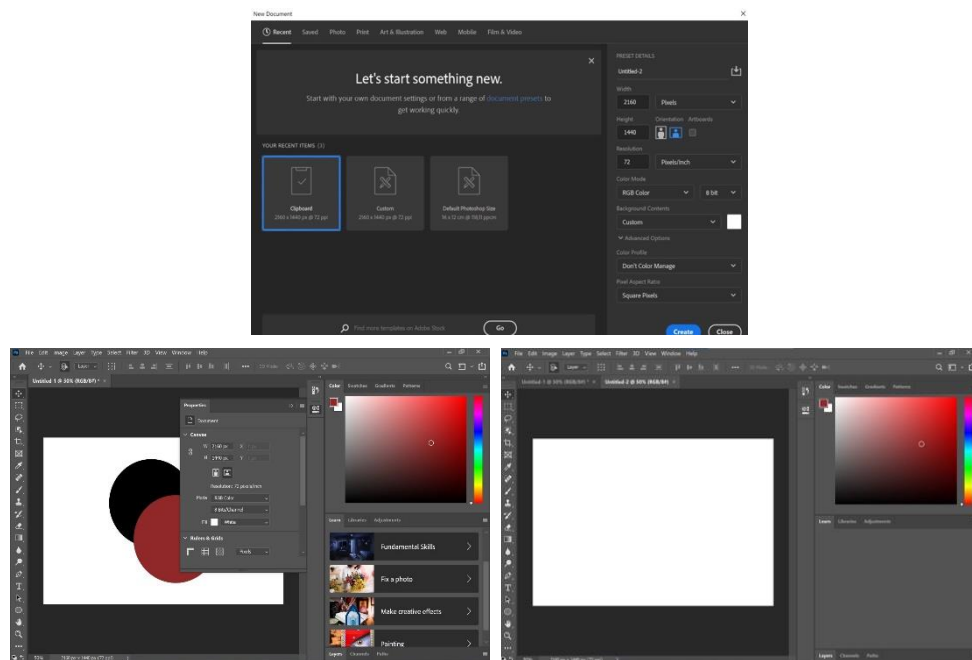
Tabel 1. Kegiatan Pengabdian

No.	Kegiatan	Pemateri
1	Materi Pentingnya Teknologi	Tim Dosen
2	Pengenalan Adobe Photoshop	Tim Dosen
3	Praktikum Desain	Tim Dosen dibantu Mahasiswa

Pada materi pertama, tim pengabdian menyampaikan pentingnya pemanfaatan teknologi pada saat ini. Perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi ini sangat penting dalam bidang pendidikan, khususnya dalam meningkatkan pendidikan dan pembelajaran di Indonesia. Berkembangnya media pembelajaran adalah salah satunya, yang mengalami banyak perubahan. Awalnya berbentuk fisik, seperti buku cetak, dan sekarang banyak berbentuk online (Fitri et al., 2023). Saat kebutuhan semakin kompleks atau sekolah dalam tahap pengembangan, penggunaan media teknologi informasi menjadi sangat penting karena memungkinkan kegiatan belajar dan mengajar dilakukan secara cepat dan terpusat (Suharso et al., 2020).

Selanjutnya, tim pengabdian mengenalkan sebuah aplikasi desain grafis yaitu Adobe Photoshop kepada seluruh peserta. Aplikasi Adobe Photoshop merupakan salah satu aplikasi desain yang banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan, saat ini photoshop menguasai pasar perangkat lunak pengolah gambar/foto, bersama dengan Adobe Acrobat, dan dianggap sebagai produk terbaik yang pernah dibuat oleh Adobe Systems. Perangkat lunak ini fokus pada penyuntingan foto dan pembuatan efek. Adobe Photoshop CS (Creative Suite) adalah nama untuk versi kedelapan program ini; versi sembilan adalah CS2; versi sepuluh adalah CS3; versi sebelas adalah CS4; versi keduabelas adalah CS5; versi keduabelas adalah CS6; dan versi terbaru adalah Photoshop CC (Creative Cloud) (Indonesia, 2023).

Setelah memberikan materi dan pengetahuan tentang aplikasi yang akan digunakan dalam praktikum, kegiatan membuat desain poster dilakukan dengan dibantu oleh beberapa mahasiswa. Dalam kegiatan praktikum, siswa mengikuti tutorial sesuai dengan materi yang telah disiapkan oleh tim pengabdian. Dengan dipandu secara langsung melalui layar proyektor, peserta mengikuti langkah-langkah dalam mendesain dengan menggunakan aplikasi Photoshop. Berikut ini adalah beberapa gambar langkah yang dilakukan oleh peserta.



Gambar 1. Tampilan Photoshop



Gambar 2. Kegiatan Praktikum

4. KESIMPULAN

Pelatihan pengembangan kemampuan siswa dalam desain grafis dengan aplikasi Adobe Photoshop ini bertujuan untuk meningkatkan pemanfaatan teknologi bagi peserta dan mengembangkan bakat kreatifitas siswa dalam bidang komputer, khususnya pada bidang desain grafis sehingga menghasilkan produk berupa poster. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam beberapa tahap, yaitu penyampaian materi terkait pentingnya teknologi, pengenalan aplikasi adobe photoshop dan kegiatan praktikum mendesain sebuah poster.

Adapun rekomendasi yang dapat disampaikan setelah kegiatan pengabdian ini dilaksanakan antara lain para siswa diharapkan lebih menggali lagi potensi yang dimiliki untuk meningkatkan kreatifitas mereka di bidang desain grafis agar nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi diri mereka sendiri dan masyarakat luas, serta dapat menjadikan mereka lebih berpotensi dalam persaingan dunia kerja kelak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, N., Ilato, R., & Payu, B. R. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jambura Economic Education Journal*, 2(2), 70–79. <https://doi.org/10.37479/jeej.v2i2.5464>
- Fitri, E. A., Karyadi, B., & Johan, H. (2023). Analisis Kebutuhan: Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pembelajaran Fisika bagi Peserta didik di Pulau Enggano. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 1789–1794. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/5487/4600/10397>
- Fitria, Khalid, A., & Priyogie. (2022). *Sistem Informasi Penyewaan Rumah Tamu Berbasis Web Di Kota Banjarmasin Web-Based Guesthouse Information System In Banjarmasin*. 6(August), 40–44. <https://doi.org/10.46365/pha.v6i02.448>
- Hariadi, Nuraini, A. (2016). *Artikel Penelitian Oleh : Hariadi Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*. 1–12. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/17130/14622>
- Heldalina, Emy Iryanie, Syahid Pebriadi, M., & Muhammad Azriel Hidayat. (2022). Perancangan Program Aplikasi Pengelolaan Kas Berbasis Web Pada Perusahaan Jasa Las dan Bubut. *Kompak :Jurnal Ilmiah Komputerisasi Akuntansi*, 15(2), 324–350. <https://doi.org/10.51903/kompak.v15i2.701>
- Indonesia, W. B. (2023). *Adobe Photoshop*. Wikipedia Bahasa Indonesia. https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop
- Martinus Tekege. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran SMA YPPGI Nabire. *FATEKSA*, 2(1), 40–52.
- Maulina, A. (2014). Pembelajaran Desain Grafis Pada Mata Pelajaran Multimedia di SMK Negeri 02 Adiwerna Tegal. *Eduarts: Journal of Visual Arts*, 3(1), 45–53. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart/article/view/4052>
- Suharso, W., Rakhmah, E., Hanif, L., & Chandranegara, R. (2020). Pemanfaatan Media Teknologi Informasi Pada Sekolah Menengah Atas Utilization of Information Technology in Women Boarding High Schools to Support Learning Activities. *Jpa*, 3(1), 35–44. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/JPA/article/download/14506/8543>