

Available online at : <http://jurnal.utu.ac.id/lokseva>

LokSeva: Journal of Contemporary Community Service

|e-ISSN 2986-2418



Membangun Kreativitas: Pelatihan Desain Grafis untuk Siswa SMA 1 Kaway XVI

Iwan Doa Sempena¹, Saiful Amri^{1*}, Nuril Fahdi¹, Asmaul Husna¹, Noni putri¹, Mawaddarahmah¹, Jamalialia¹, Sastra Purnawan¹, Zakiatul Wardani¹, Maulina¹, Fantia lovita¹, Muhamad Ikbal¹

¹Universitas Teuku Umar, Indonesia

*Corresponding author: saifulamri@utu.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Submitted: 29-05-2025

Revised: 10-06-2025

Accepted: 11-06-2025

Available online: 30-06-2025

A B S T R A K

Pelatihan desain grafis berbasis adobe photoshop dilaksanakan untuk meningkatkan keterampilan siswa SMA 1 Kaway XVI dalam memahami dan mengaplikasikan prinsip-prinsip desain visual. Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pemahaman dasar dan pengalaman praktis kepada siswa yang sebelumnya belum familiar dengan penggunaan perangkat lunak desain. Metode yang digunakan meliputi observasi, pre-test dan post-test, serta praktik langsung dalam pembuatan poster promosi menggunakan Adobe Photoshop. Sebanyak 20 siswa mengikuti kegiatan ini dan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan desain mereka. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman mengenai elemen desain seperti tipografi, warna, dan komposisi visual. Selain itu, pelatihan ini berhasil mendorong siswa untuk lebih kreatif dan percaya diri dalam mengekspresikan ide-ide mereka secara visual. Implikasi dari kegiatan ini tidak hanya relevan dalam konteks akademik, tetapi juga membuka wawasan kewirausahaan siswa di bidang industri kreatif. Pelatihan ini membuktikan bahwa pendekatan praktis berbasis teknologi dapat menjadi solusi efektif dalam membangun keterampilan teknis siswa di era digital.

Kata Kunci: Adobe Photoshop; Desain Grafis; Keterampilan Siswa; Pelatihan Kreatif; Peningkatan Kompetensi.

A B S T R A C T

A graphic design training using Adobe Photoshop was conducted to enhance the visual design skills of students at SMA 1 Kaway XVI. The purpose of this program was to introduce fundamental design concepts and provide practical experience for students who had limited or no experience. Prior exposure to designing software. The methodology involved observation, pre-test and post-test assessments, and hands-on practice in creating promotional posters using Adobe Photoshop. A total of 20 students participated and

demonstrated significant improvement in their design abilities. The evaluation results revealed increased understanding of design elements such as typography, color, and visual composition. Moreover, the training encouraged students to be more creative and confident in expressing their ideas visually. The outcomes of this initiative are not only applicable in an academic context but also broaden the students' entrepreneurial perspective in the creative industry. This training proves that a practical, technology-based approach can serve as an effective solution in developing students' technical skills in the digital era.

Keywords: Adobe Photoshop; Creative Training; Digital Skills; Graphic Design; Student Competence.

PENDAHULUAN

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi pada suatu bangsa tentu tidak terlepas dari keberhasilan proses pembelajaran di lembaga-lembaga serta institusi-institusi pendidikan tinggi di negara maupun swasta. Tahapan proses perubahan diharapkan mampu membawa bangsa ke arah kemajuan perbedaan yang lebih tinggi dan meresap secara utuh sebagai jati diri penguasa ilmu dan teknologi merupakan bukti nyata keberhasilan pengembangan dan teknologi tidak hanya dilakukan pada pendidikan formal, namun juga dapat dilakukan pada pendidikan non formal (Asroni dan setyawan, 2016).

Perkembangan teknologi informasi khususnya dibidang desain grafis sangat bermanfaat bagi kemajuan dunia pendidikan. Desain grafis dapat berkomunikasi secara visual melalui media teks atau gambaran untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan software desain grafis. Keterampilan desain grafis sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang usaha, seperti percetakan, Advertising, Multimedia fashion, dan industri-industri kreatif lainnya (Wirawan dan Darmawiguna, 2014).

Desain grafis berhubungan erat dengan persepsi, pencitraan juga komunikasi. Secara etomologi istilah desain berasal dari bahasa Inggris, yaitu "desain" yang artinya rekap rupa, rencana, atau rancangan. Di dalam proses desain akan memperhitungkan berbagai aspek, seperti estetika, fungsi, dan berbagai aspek lainnya yang diperoleh dari riset dan pemikiran manusia (Anggraini, ddk 2014:14).

Oleh karena itu, desain grafis menjadi salah satu keterampilan penting dalam era digital yang saat ini semakin berkembang pesat. Dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan dan kewirausahaan, desain grafis berperan sebagai media yang efektif untuk menyampaikan pesan secara visual. Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran berbasis desain grafis kini dapat diakses lebih mudah, bahkan melalui berbagai aplikasi seperti Adobe Photoshop, CorelDraw, dan Canva, yang mendukung proses belajar mengajar serta mengasah keterampilan teknis serta didik. Teknologi ini tidak hanya memotivasi siswa untuk terlibat lebih aktif dalam pembelajaran tetapi juga meningkatkan kreatifitas mereka dalam mengekspresikan ide ide secara visual.

Saat melakukan kunjungan awal sebelum pelaksanaan kegiatan pengabdian di SMA Negeri 1 Kaway XVI. Salah satu masalah utama yang ditemukan adalah kurangnya pemahaman para siswa mengenai peran desain grafis dalam era teknologi digital saat ini. Sebagian besar siswa masih belum menyadari betapa pentingnya desain grafis sebagai keterampilan yang sangat relevan, baik di dunia pendidikan maupun dalam dunia kerja yang semakin terhubung dengan teknologi.

Selain itu, masalah ditemukan adalah kurangnya pemahaman siswa tentang fungsi dasar desain grafis dalam kehidupan sehari-hari. Banyak siswa yang belum mengerti prinsip-prinsip dasar desain seperti tipografi, komposisi visual, atau penggunaan warna yang efektif untuk menyampaikan pesan. Hal ini menghambat mereka dalam mengeksplorasi kreativitas dan menghasilkan karya yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga komunikatif dan efektif dalam konteks digital.

Permasalahan lain yang juga cukup mendalam adalah kurangnya informasi mengenai peluang usaha yang bisa didapatkan melalui keterampilan desain grafis. Di SMA Negeri 1 Kaway XVI, banyak siswa yang tidak menyadari bahwa desain grafis bukan hanya sekadar aktivitas seni, tetapi juga merupakan sektor industri yang berkembang pesat, dengan peluang pekerjaan yang sangat luas. Mereka belum mengenal berbagai karier yang berhubungan dengan desain grafis, seperti menjadi desainer freelance, content creator, atau bahkan bekerja di perusahaan-perusahaan besar yang membutuhkan profesional di bidang ini. Tanpa informasi ini, siswa tidak memiliki motivasi untuk menggali lebih dalam potensi mereka di bidang kreatif digital.

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan transformasi digital, keterampilan desain grafis menjadi salah satu kebutuhan penting yang harus mulai diperkenalkan sejak di bangku sekolah. Dunia kerja dan dunia pendidikan kini menuntut generasi muda yang tidak hanya mampu memahami teori, tetapi juga menguasai keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif. Oleh karena itu, pelatihan desain grafis menjadi sangat mendesak untuk diberikan, terutama di sekolah-sekolah yang belum memiliki akses luas terhadap pelatihan semacam ini. Memberikan pelatihan kepada siswa di SMA Negeri 1 Kaway XVI tidak hanya membuka wawasan mereka tentang dunia kreatif digital, tetapi juga menjadi upaya nyata dalam pemerataan kualitas pendidikan di daerah. Program ini juga mampu menjadi wadah positif bagi siswa untuk menyalurkan ide dan ekspresi mereka secara visual, serta membekali mereka dengan kemampuan untuk bersaing di dunia digital yang kompetitif.

Berbagai manfaat yang didapat dari desain grafis pada kehidupan sehari-hari salah satunya adalah sebagai media komunikasi yang memudahkan dalam hal bertukar informasi, dan juga membuat informasi lebih menarik dan mudah di mengerti karena kenyamanan visual. Cara menyampaikan dapat berupa grafik, sketsa, diagram, poster, bagan, atau chart, papan flann, bulletin board. Poster merupakan bagian dari media grafis, media visual yang menyajikan fakta, ide, atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan di ingat orang. Erni, E. R., Basorudin, B., & Imam, I. R. B. (2022)

Menurut Sudjaana dan Rivai (2009:51) dalam Diyatulloh, S.,R.,& Santos, A. B. (2018), poster adalah sebagai kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna, dan pesan dengan maksud untuk menarik perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama memahami gagasan poster dalam ingatannya. Sedangkan Supriyono poster adalah bentuk publikasi dua dimensional dan satu muka, digunakan untuk menyajikan informasi, data, jabwal, atau mempromosikan orang, acara, tempat, produk, perusahaan, jasa atau organisasi.

Menurut Heri Hidayat (2011: 9) Adobe Photoshop, atau bisa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang di khususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Kita ketahui bahwa, di era digitalisasi saat sekarang ini, kemampuan dan kreatifitas pelajar dalam mengembangkan karya bukan hanya pada pelajar seni rupa atau kerajinan tangan yang di berikan dalam mata pelajaran di kelas.

Dengan itu, pelatihan desain grafis untuk siswa SMA Negeri 1 Kaway XVI merupakan langkah konkret dalam mendekatkan teknologi kreatif kepada generasi muda di daerah. Kegiatan ini memiliki dasar rasional yang kuat karena menjembatani kesenjangan antara kebutuhan kompetensi digital masa kini dan ketersediaan pelatihan yang sesuai di tingkat sekolah. Program ini juga selaras dengan visi Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran kontekstual dan pengembangan proyek kreatif berbasis minat siswa. Selain itu, kegiatan ini merupakan bagian dari pengabdian kepada masyarakat oleh perguruan tinggi yang tidak hanya bersifat teoritis, tetapi berkontribusi langsung dalam menciptakan dampak sosial dan pendidikan yang berkelanjutan. Melalui pelatihan ini, siswa diharapkan tidak hanya mendapatkan pengetahuan teknis, tetapi juga tumbuh menjadi pribadi yang lebih kreatif, mandiri, dan memiliki orientasi pada pemanfaatan teknologi secara produktif.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan pengabdian kepada masyarakat, dilengkapi dengan elemen kualitatif untuk mendukung analisis data secara lebih komprehensif sehingga dapat membangun kreativitas siswa SMAN Negeri 1 Kaway XVI.

Tabel 1. Metode Penelitian

No	Aspek	Uraian
1	Penentuan Lokasi dan Sampel	Metode kuantitatif dengan pendekatan pengabdian kepada siswa SMAN 1 Kaway XVI. Sebanyak 20 siswa yang memiliki keterbatasan dalam desain grafis dipilih. Lokasi dipilih karena keterbatasan akses terhadap Adobe Photoshop.
2	Pengumpulan Data	Metode: observasi langsung, kuesioner pre-test & post-test, dokumentasi karya siswa, dan wawancara. Data dianalisis untuk melihat perkembangan keterampilan dan efektivitas pelatihan.
3	Pelaksanaan Pelatihan dan Tujuan Pelatihan	Pelatihan dilakukan dalam beberapa tahap: pengenalan dasar desain grafis, praktik penggunaan Adobe Photoshop, dan tugas pembuatan poster makanan/minuman.
4	Evaluasi	Pre-test dan post-test dilakukan untuk mengukur perkembangan. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengevaluasi perbedaan keterampilan siswa.
5	Analisis dan Interpretasi Hasil	Data dari berbagai metode dibandingkan dan dianalisis secara kuantitatif untuk mengukur peningkatan keterampilan siswa.
6	Kesimpulan dan Rekomendasi	Pelatihan dapat direplikasi di sekolah lain. Modul dan instrumen disusun sistematis agar diterapkan secara luas dan berkelanjutan.

Berikut ini penjelasan tebal di atas berkenaan dengan membangun kreativitas siswa SMAN Negeri 1 Kaway XVI :

Penentuan lokasi dan sampel

“Metode yang digunakan penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan pengabdian kepada siswa SMAN 1 Kaway XVI.” Metode ini dipilih untuk mengeksplorasi efektifitas pelatihan desain grafis dalam meningkatkan keterampilan siswa SMAN 1 Kaway XVI dalam desain visual (Latifah et al., 2025.) Kami memilih 20 siswa yang memiliki keterbatasan dalam keterampilan desain grafis sebagai peserta penelitian. SMAN 1 Kaway XVI dipilih sebagai lokasi kegiatan pelatihan karena keterbatasan akses siswa dengan perangkat lunak desain grafis yaitu Aplikasi Adobe Photoshop.

Pengumpulan data

Dalam pengumpulan data untuk pelatihan desain grafis di SMA N 1 Kaway XVI, beberapa metode digunakan untuk memastikan evaluasi yang akurat terhadap perkembangan keterampilan siswa. Observasi langsung menjadi pendekatan utama, di mana interaksi siswa dengan Adobe Photoshop diamati secara detail. Selama pelatihan, dicermati bagaimana mereka memahami materi, kesulitan yang dihadapi, serta sejauh mana mereka mampu menerapkan konsep desain yang telah dipelajari. Dokumentasi berupa catatan lapangan dan foto digunakan untuk merekam proses ini.

Selain observasi, kuesioner pre-test dan post-test diberikan kepada peserta sebelum dan setelah pelatihan guna menilai perubahan keterampilan mereka. Pre-test bertujuan mengidentifikasi tingkat pemahaman awal siswa tentang desain grafis, sementara post-test mengevaluasi sejauh mana mereka berkembang dalam penggunaan elemen desain, seperti tipografi, warna, dan tata letak visual. Data dari kedua tes ini dianalisis secara kuantitatif untuk melihat apakah terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman mereka setelah mengikuti pelatihan.

Dokumentasi karya siswa juga menjadi bagian penting dalam pengumpulan data. Setiap peserta diminta membuat proyek desain sederhana, seperti poster promosi makanan atau minuman, yang kemudian dikaji berdasarkan kreativitas, penggunaan teknik desain yang diajarkan, serta estetika visualnya. Hasil desain ini tidak hanya berfungsi sebagai bukti perkembangan keterampilan siswa, tetapi juga sebagai bahan evaluasi efektivitas pelatihan.

Selain itu, wawancara dengan peserta dilakukan setelah pelatihan guna mendapatkan umpan balik langsung mengenai pengalaman mereka. Dalam diskusi ini, peserta menyampaikan sejauh mana mereka merasa nyaman menggunakan Adobe Photoshop, kesulitan yang masih dihadapi, serta rekomendasi untuk pengembangan pelatihan ke depan. Hasil wawancara ini sangat penting dalam menyusun strategi pembelajaran yang lebih efektif serta memastikan keberlanjutan dampak dari program pelatihan.

Dengan pendekatan yang sistematis ini, pengumpulan data dalam pelatihan desain grafis memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas program serta dampaknya terhadap keterampilan siswa.

Pelaksanaan dan tujuan pelatihan

Dalam konteks ini, Pelatihan desain grafis menggunakan Adobe Photoshop dilaksanakan dalam beberapa tahap pertama, siswa diperkenalkan dengan dasar-dasar desain grafis. Kemudian, mereka mempraktekkan penggunaan Adobe Photoshop melalui berbagai tugas yang

menantang kreatifitas mereka, dimana siswa mengerjakan seperti pembuatan poster mempromosi sebuah makan atau pun minuman.

Tabel 2. Tujuan Pelatihan dan Materi

No.	Perihal	Kriteria	Keterangan
1	Tujuan pelatihan	Meningkatkan kreatifitas siswa dalam desain grafis	Siswa dapat memahami dasar-dasar desain dan mengembangkan keterampilan kreatif
2	Materi yang di ajarkan	Dasar-dasar desain, penggunaan software desain, praktik kreatif	Materi mencakup teori warna, tipografi, dan penggunaan aplikasi seperti Canva atau Adobe Photoshop
3	Peserta	Siswa Sma kelas X-XII yang ingin belajar desain grafis	Pelatihan terbuka untuk semua tingkat keahlian, dari pemula hingga yang ingin memperdalam ilmu desain.
4	Metode pembelajaran	Teori, praktik langsung, tugas individu	Peserta akan belajar melalui demonstrasi, latihan mandiri, dan proyek kreatif dan sederhana
5	Hasil yang diharapkan	Siswa mampu menghasilkan desain grafis sederhana	Peserta dapat menciprakan poster, infografis, atau karya digital lainnya dengan aplikasi Adobe Photosop.

Evaluasi (*Pre-Test*, *Post-Test* dan Analisis Kualitatif)

Maka dari itu, pengukuran yang dilakukan melalui berbagai teknik seperti *Pre-Test* dan *Post-Test* digunakan untuk mengevaluasi keterampilan desain siswa sebelum dan sebuah pelatihan, sehingga perbedaan signifikan dalam pemahaman desain grafis dapat diidentifikasi. Analisis kuantitatif diterapkan untuk melihat pengumpulan data berstruktur, dan menggunakan analisis statistik untuk menguji hipotesis atau menjelaskan suatu fenomena.

Analisis dan Interpretasi Hasil

Maka itu data yang dikumpulkan melalui berbagai metode dianalisis untuk memahami efektifitas pelatihan desain berbasis Adobe Photoshop. Temuan dari *Pret-Test* dan *Post-Test* di bandingkan untuk mengukur peningkatan keterampilan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelatihan desain grafis berbasis Adobe Photoshop di SMAN 1 Kaway dengan pengenalan antara kepala Sekolah dengan perwakilan dari mahasiswi Universitas Teuku Umar untuk koordinasi terkait pelaksanaan pelatihan.



Gambar 1. Perkenalan Tim dengan Kepala Sekolah SMAN 1 Kaway XVI

Pada gambar 2 memperlihatkan kegiatan pelatihan desain grafis berbasis Adobe Photoshop oleh siswa/i SMAN 1 Kaway XVI yang di pandu oleh beberapa tim Mahasiswa Universitas Teuku Umar . selanjutnya para siswa peserta pelatihan ini praktek membuat poster sesuai dengan materi yang telah di pahami di sesi pemaparan materi oleh panitia Mahasiswa Universitas Teuku Umar. Di sini para panitia-panitia juga aktif mendampingi peserta selama praktek membuat karya desain menggunakan Adobe Photoshop. Para siswa juga didorong untuk menggunakan kreatifitasnya dalam membuat karya tersebut. Semua siswa terlihat sangat antusias dan tertarik dengan pelatihan desain berbasis Adobe Photoshop yang dilakukan karena dapat meningkatkan keterampilan desain grafis mereka.



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan Desain Grafis Dengan Aplikasi Adobe Photoshop

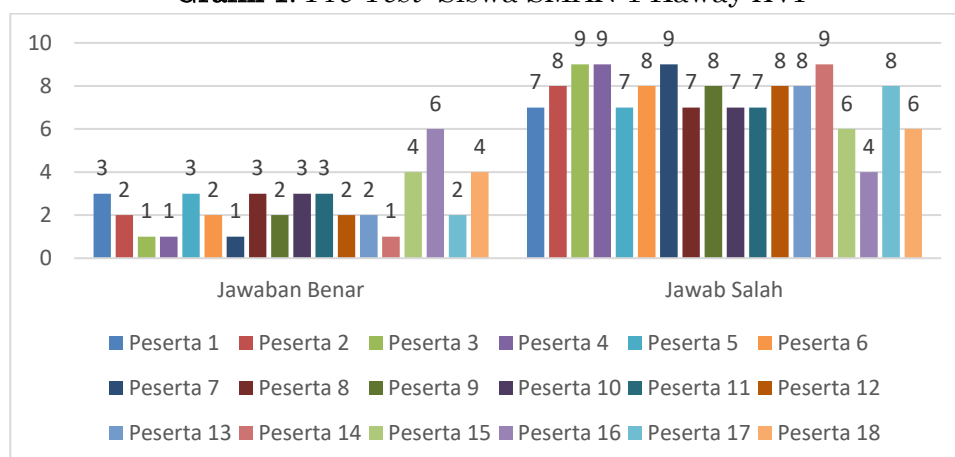
Setelah mengikuti kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan Adobe Photoshop selesai partisipasi siswa dalam pelatihan diakhiri dengan foto bersama dengan siswa SMA 1 Kaway XVI pengabdian yang dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Foto Bersama guru dan Siswa SMAN 1 Kaway XVI

Pelaksanaan pelatihan desain grafis berbasis Adobe Photoshop di SMAN 1 Kaway XVI berhasil menunjukkan perubahan signifikan dalam keterampilan desain grafis siswa. Penilaian keterampilan siswa dilakukan melalui *Pre-Test* dan *Post-Test* untuk mengatur tingkat pemahaman siswa terhadap Kreativitas dalam desain, serta kemampuan teknis menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop secara langsung.

Grafik 1. *Pre-Test* Siswa SMAN 1 Kaway XVI

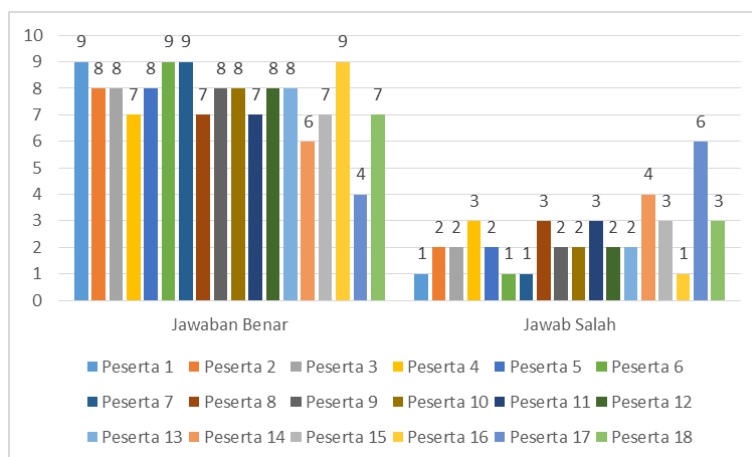


Grafik *pre-test* pelatihan adobe photoshop yang ditampilkan menunjukkan bahwa secara umum peserta memiliki tingkat pemahaman awal yang masih minim terhadap materi yang diujikan. Hal ini tercermin dari jumlah jawaban benar yang cenderung sedikit, dari 18 peserta, sebagian besar hanya mampu menjawab antara 1 hingga 3 soal dengan benar. Misalnya, Peserta 1 hanya menjawab 2 soal dengan benar dan 8 soal salah, begitu pula dengan peserta 2 yang hanya benar 1 soal dan salah 9 soal, peserta lainnya seperti peserta 3, 4, dan 5 juga memiliki jumlah jawaban benar yang sangat minim, yaitu antara 1 sampai 3 soal saja, peserta 6 menjadi satu-satunya yang menonjol dengan skor tertinggi, yakni menjawab 6 soal dengan benar dan 4 soal salah, menunjukkan adanya pemahaman awal yang sedikit lebih baik dibanding peserta lainnya.

Sebaliknya, jumlah jawaban salah mendominasi grafik dengan angka yang sangat tinggi, peserta 1, 2, 4, dan 9, misalnya, memiliki 9 jawaban salah, yang berarti hampir seluruh soal dijawab dengan tidak tepat, hal ini menandakan bahwa sebagian besar peserta belum familiar dengan dasar-dasar penggunaan adobe photoshop, peserta lainnya berada di kisaran 6 hingga 8 jawaban salah, memperkuat kesimpulan bahwa tingkat kesiapan peserta sebelum pelatihan masih sangat terbatas.

Secara keseluruhan, grafik ini memberikan gambaran jelas bahwa sebagian besar peserta membutuhkan pemahaman dasar yang lebih kuat terhadap materi photoshop, tingkat kesalahan yang tinggi dan skor benar yang rendah menunjukkan bahwa pelatihan ini sangat penting untuk dilaksanakan, dengan melihat skor dan distribusi pemahaman tersebut, pelatihan ini dirancang mulai dari level dasar dan disampaikan secara bertahap agar seluruh peserta dapat mengejar ketertinggalan dan mampu memahami materi dengan baik selama proses pelatihan berlangsung.

Grafik 2. *Pos-Test* Siswa SMAN 1 Kaway XVI



Grafik *post-test* pasca pelatihan adobe photoshop menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta setelah mengikuti pelatihan, hal ini dapat dilihat dari dominasi jumlah jawaban benar yang meningkat tajam jika dibandingkan dengan grafik *pre-test* sebelumnya, sebagian besar peserta berhasil menjawab 7 hingga 9 soal dengan benar, menandakan bahwa materi yang disampaikan selama pelatihan mampu diterima dengan baik oleh peserta.

Peserta 1, 2, dan 11 masing-masing menjawab 9 soal dengan benar dan hanya salah 1 soal saja, menunjukkan tingkat pemahaman yang sangat baik, peserta lainnya seperti Peserta 3, 5, 7, 8, 9, dan 10 berhasil menjawab 8 soal dengan benar dan hanya salah 2 soal, sementara beberapa peserta seperti peserta 4 dan 12 memperoleh 7 jawaban benar, peserta 6, yang sebelumnya menjadi satu-satunya peserta dengan skor tertinggi di *pre-test*, juga mempertahankan performa dengan tetap memperoleh 7 jawaban benar.

Jumlah jawaban salah pun secara keseluruhan sangat rendah, hampir seluruh peserta hanya memiliki 1 sampai 3 jawaban yang salah, hal ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta telah mengalami peningkatan pemahaman yang merata dan signifikan, bahkan peserta yang sebelumnya hanya memperoleh 1 hingga 3 jawaban benar pada *pre-test*, kini mampu mencapai skor di atas 7 pada *post-test*.

Secara keseluruhan, grafik ini menggambarkan keberhasilan pelatihan dalam meningkatkan kompetensi peserta dalam menggunakan adobe photoshop, skor *post-test* yang tinggi pada hampir seluruh peserta menjadi indikator bahwa metode pembelajaran yang digunakan efektif, dan pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan mereka.

Pembahasan

Pelatihan desain grafis berbasis Adobe Photoshop di sekolah bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan konsep desain grafis. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, keterampilan ini menjadi semakin relevan, baik dalam dunia pendidikan maupun industri kreatif. Desain grafis tidak hanya berfungsi sebagai

alat komunikasi visual tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi digital bagi siswa (Tambunan et al., 2022).

Pelatihan desain grafis berbasis Adobe Photoshop di SMA N 1 Kaway XVI dilaksanakan dengan tujuan utama untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep dasar serta lanjutan dalam desain grafis. Dalam konteks ini, pelatihan ini tidak hanya sebatas pada pengenalan alat dan perangkat lunak desain, tetapi juga bertujuan untuk memperkenalkan siswa pada prinsip-prinsip dasar desain grafis yang lebih luas, seperti penggunaan warna, tipografi, dan komposisi visual. Hal ini menjadi penting karena desain grafis adalah alat komunikasi yang sangat kuat di dunia digital yang berkembang pesat.

Dengan kemajuan teknologi yang semakin cepat, terutama dalam bidang komunikasi visual dan media digital, keterampilan desain grafis kini menjadi sangat relevan. Sebagai contoh, penggunaan Adobe Photoshop sebagai alat utama memungkinkan siswa untuk mempelajari teknik-teknik dasar serta lanjutan dalam pengolahan gambar, pengaturan elemen desain, dan pemahaman tentang estetika visual. Penguasaan perangkat lunak ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam membuat berbagai karya desain yang praktis dan profesional, seperti poster, brosur, banner, dan materi visual lainnya yang digunakan dalam pemasaran, branding, atau bahkan media sosial.

Pentingnya pelatihan desain grafis ini, sebagaimana dijelaskan dalam literatur sebelumnya, juga berkaitan dengan kebutuhan industri yang semakin berfokus pada elemen-elemen visual untuk komunikasi digital yang efektif. Dunia pendidikan juga semakin mengakui pentingnya keterampilan digital sebagai bagian integral dari kompetensi. Dalam hal ini, desain grafis tidak hanya menjadi sarana untuk menghasilkan karya visual yang menarik, tetapi juga menjadi alat untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan inovatif. Melalui pelatihan ini, siswa belajar untuk berpikir secara lebih kritis dan analitis tentang bagaimana menyusun elemen-elemen visual untuk menciptakan komunikasi yang efektif.

Sebagai tambahan, desain grafis juga mendukung pembelajaran berbasis proyek yang memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam proyek nyata, seperti pembuatan materi promosi atau desain produk yang dapat langsung diterapkan di dunia kerja atau kewirausahaan. Hal ini memungkinkan siswa untuk melihat relevansi keterampilan yang mereka pelajari dengan dunia profesional yang mereka hadapi nanti.

Melalui pemahaman dan penguasaan Adobe Photoshop, siswa juga belajar tentang estetika desain yang tidak hanya mengutamakan keindahan visual, tetapi juga keterpaduan elemen-elemen desain yang dapat menyampaikan pesan dengan jelas dan efektif. Proses ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga memperkaya keterampilan mereka dalam komunikasi visual, yang merupakan kompetensi yang sangat dicari di berbagai sektor industri, terutama di industri kreatif.

Dengan demikian, pelatihan desain grafis ini memberi siswa SMA N 1 Kaway XVI lebih dari sekadar keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat lunak, tetapi juga memperkaya kemampuan mereka dalam berpikir kreatif dan solutif dalam menghadapi tantangan dunia digital dan industri kreatif yang terus berkembang. Sebagai hasilnya, mereka tidak hanya siap untuk menghadapi tantangan akademik, tetapi juga siap untuk bersaing di dunia kerja yang semakin bergantung pada keterampilan digital dan komunikasi visual.

Peningkatan Keterampilan Desain Grafis

Salah satu hasil yang sangat positif dari pelatihan ini ialah pengembangan kreativitas siswa, ketika mereka diberi kebebasan untuk mendesain poster atau materi promosi lainnya, mereka mulai berpikir lebih kritis tentang bagaimana elemen-elemen desain berinteraksi dan

mendukung tujuan komunikasi. Misalnya, mereka harus memikirkan bagaimana gambar yang digunakan mendukung pesan atau bagaimana font tertentu menciptakan suasana yang sesuai dengan tema desain. Siswa juga mulai memahami bagaimana desain grafis digunakan dalam konteks dunia nyata, seperti untuk pemasaran produk dan branding perusahaan, yang membuka peluang karier di industri kreatif atau kewirausahaan.

Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan siswa. Evaluasi melalui pre-test dan post-test mengonfirmasi bahwa peserta mengalami kemajuan dalam memahami dasar-dasar desain grafis, seperti penggunaan warna, tipografi, dan tata letak visual. Selain itu, mereka mulai terbiasa menggunakan Adobe Photoshop untuk menciptakan berbagai karya desain, seperti poster promosi makanan atau minuman. Studi sebelumnya juga menunjukkan bahwa pelatihan berbasis perangkat lunak desain grafis dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep visual dan estetika desain (Widya, 2019).

Peran Adobe Photoshop dalam Pembelajaran

Adobe Photoshop menjadi alat utama dalam pelatihan ini karena fleksibilitas dan fungsionalitasnya yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam membuat desain. Dengan perangkat lunak ini, siswa mampu mengolah gambar, mengatur elemen desain, dan mempraktikkan prinsip visual yang telah mereka pelajari. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Adobe Photoshop dalam pendidikan dapat meningkatkan keterampilan teknis siswa serta mempercepat pemahaman mereka terhadap konsep desain grafis (Agustina et al., 2017).

Siswa yang ikut dalam pelatihan desain grafis telah berhasil memanfaatkan Adobe Photoshop sebagai alat utama dalam pelatihan desain grafis. Penggunaan perangkat lunak ini tidak hanya mendukung pengembangan keterampilan teknis, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam menciptakan desain yang inovatif dan profesional.

Implikasi dalam Dunia Pendidikan dan Kewirausahaan

Pelatihan ini tidak hanya memberikan manfaat dalam konteks akademik tetapi juga membuka wawasan bagi siswa mengenai peluang karier di industri kreatif. Mereka mendapatkan pemahaman tentang bagaimana desain grafis digunakan dalam pemasaran dan branding, yang dapat menjadi keterampilan penting jika mereka ingin terjun ke dunia bisnis. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan kewirausahaan, terutama dalam menciptakan materi promosi yang menarik dan efektif (Agustina et al., 2021).

Pelatihan desain grafis di SMA 1 Kaway XVI tidak hanya memberikan manfaat dalam dunia akademik, tetapi juga membuka pintu peluang karier yang luas di industri kreatif dan dunia kewirausahaan. Dengan keterampilan desain grafis, siswa tidak hanya dilatih untuk menjadi profesional di bidang desain, tetapi juga diberi pemahaman tentang bagaimana desain dapat diterapkan dalam pemasaran, branding, dan promosi produk. Hal ini mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dunia kerja atau bahkan memulai bisnis mereka sendiri, menciptakan peluang karier digital yang menjanjikan dan usaha kreatif yang sukses.

Rekomendasi untuk Pengembangan Lebih Lanjut

Beberapa langkah pengembangan lanjutan dapat dilakukan. Salah satunya adalah peningkatan modul pembelajaran dengan menyediakan e-modul berbasis digital yang mendukung pembelajaran mandiri siswa. E-modul ini akan memberikan akses yang lebih luas kepada siswa untuk mengakses materi desain grafis kapan saja dan di mana saja. Dengan adanya

e-modul, siswa dapat belajar dengan lebih fleksibel, memahami konsep desain lebih mendalam melalui tutorial interaktif, serta melatih keterampilan mereka di luar jam pelajaran. Selain itu, e-modul bisa memuat berbagai topik penting, mulai dari dasar-dasar desain grafis hingga teknik-teknik canggih menggunakan Adobe Photoshop.

Pelatihan lanjutan juga sangat diperlukan untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap elemen-elemen desain dan teknik editing yang lebih kompleks. Dengan mengadakan pelatihan lanjutan, siswa dapat mempelajari berbagai teknik lanjutan dalam desain grafis, seperti pembuatan animasi grafis, desain untuk media digital, serta teknik pemrosesan gambar yang lebih rumit. Hal ini akan memperluas keterampilan mereka, sehingga mereka siap menghadapi berbagai tantangan di dunia profesional.

Selain itu, sangat penting untuk menghubungkan siswa dengan profesional yang berpengalaman di bidang desain grafis. Melalui sesi mentoring atau workshop bersama para praktisi, siswa dapat mendapatkan wawasan langsung mengenai dunia industri, tantangan yang dihadapi dalam pekerjaan desain, serta tips-tips untuk sukses di dunia kreatif. Siswa juga bisa belajar tentang tren desain terkini, proses kerja di agensi, dan bagaimana mereka dapat membangun karier di industri desain grafis.

Secara keseluruhan, langkah-langkah pengembangan tersebut dapat memperkaya pengalaman belajar siswa di SMA 1 Kaway XVI, memberi mereka akses ke materi pembelajaran yang lebih luas, serta membuka peluang bagi mereka untuk terhubung dengan para profesional dan mempersiapkan diri untuk menghadapi dunia industri desain yang dinamis.

KESIMPULAN

Pelatihan desain grafis untuk pemula di SMA 1 Kaway XVI bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam bidang desain. Dengan adanya pelatihan ini, siswa mendapatkan pengetahuan dasar tentang desain grafis, teknik penggunaan perangkat lunak desain, serta kesempatan untuk mengembangkan ide-ide visual mereka. Kegiatan ini tidak hanya memperluas wawasan siswa mengenai dunia desain, tetapi juga memberi mereka keterampilan praktis yang dapat berguna di masa depan. Dengan bimbingan yang tepat, siswa diharapkan mampu menghasilkan karya yang kreatif dan inovatif dalam bidang desain grafis.

Pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan dasar peserta dalam mengoperasikan Adobe Photoshop, mulai dari pengenalan antarmuka, penggunaan tools dasar, hingga pembuatan karya desain grafis seperti brosur, poster, banner, dan manipulasi foto. Peserta menunjukkan antusiasme tinggi selama pelatihan dan mampu menuangkan ide-ide kreatif mereka ke dalam karya digital, baik untuk keperluan pribadi, tugas sekolah, maupun peluang bisnis seperti jasa editing foto.

REFERENSI

- Zaman, A. N. (2020). Pemberdayaan dan pelatihan desain grafis bisnis kekinian pada desa limo. *Widya Laksana*, 9(1), 6-10.
- Reza, R., Fikri, F., Khairul, K., Wawan, W., & Nurdin, N. (2024). Pemanfaatan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kreativitas Di Lingkungan Pendidikan Dan Kewirausahaan. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3S1).
- Satu, I. E. I. N., Boro, V. I., Riang, Y., Kaha, Y. A. G., & Uly, J. M. (2023). Pelatihan aplikasi photoshop untuk edit foto, desain poster, feed instagram bagi pelajar sman 1 amfoang barat laut kabupaten kupang. *J-depace (Journal of Dedication to Papua Community) Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 78-88.
- Erni, E. R., Basorudin, B., & Imam, I. R. B. (2022). Pelatihan Pengenalan Desain Grafis Dan Pembuatan Poster Menggunakan Adobe Photoshop: Introductory Graphic Design and Poster Making Training Using Adobe Photoshop. *CONSEN: Indonesian Journal of Community Services and Engagement*, 2(2), 31-37.
- Ginting, T. W., & Ritonga, R. D. (2024). Pelatihan Adobe Photoshop Untuk Meningkatkan Skill Desain Grafis Pelajar SMA Wiyata Dharma Medan. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(7), 9-17.
- Tambunan, L., Iqbal, M., Radillah, T., & Satria, B. (2022). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Inovasi Digital Bagi Masyarakat Di Desa Buluh Apo Kecamatan Pinggir. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 514-521.
- Moussadecq, A., Handayani, P., & Larrisa, H. (2024). Pelatihan Desain Grafis Bagi Siswa-Siswi Sma Negeri 12 Bandar Lampung Guna Melahirkan Generasi Z Yang Kompetitif. *Jurnal Publika Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 1-8.
- Tambunan, L., Iqbal, M., Radillah, T., & Satria, B. (2022). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Inovasi Digital Bagi Masyarakat Di Desa Buluh Apo Kecamatan Pinggir. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 514-521.
- Agustina, R., Dwanoko, Y. S., & Suprianto, D. (2021). Pelatihan Desain Logo Dan Kemasan Produk UMKM di Wilayah Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. *Jurnal Aplikasi Dan Inovasi Ipteks "Soliditas"(J-Solid)*, 4(1), 69.
- Widya, L. A. D., & Darmawan, A. J. (2019). Pengantar desain grafis.