

PHOTOSHOP TRAINING AS A MATERIAL FOR RECOGNITION OF PAST LEARNING IN THE JEMBER GREEN NATURE HOUSING YOUTH GROUP
PELATIHAN PHOTOSHOP SEBAGAI MATERI REKOGNISI PEMBELAJARAN LAMPAU PADA KELOMPOK PEMUDA PERUMAHAN ALAM HIJAU JEMBER

Ari Eko Wardoyo ^{1*}, Nur Qodariyah ²

^{1, 2}, Department of Informatics Engineering, University of Muhammadiyah Jember, Indonesia
Email: arieko@unmuhjember.ac.id ¹, nurfitriyah@unmuhjember.ac.id ^{2*}

*Penulis koresponden

NO WhatssApp Aktiv Penulis (Wajib di isi): 085330201169

Recieve: 10 July 2024

Reviewed: 16 July 2024

Accepted: 15 August 2024

Abstract: *This service program aims to develop youth groups in Alam Hijau Housing to become experts in computer and graphic design, especially Photoshop. In the short term, this program provides education on the use of tools in Photoshop so that they can design and develop creativity in design. This activity uses a comprehensive mentoring method through socialization, training in the use of Photoshop, and the creation of guide modules. This module assists youth groups in the practice of creating designs such as brochures and logos. The expected end result is an improvement in the ability of youth groups to use computers for design, as well as having a guide to using Photoshop. The results of this program will also be published in journals or mass media.*

Keywords: *Design, Graphics, Photoshop*

Abstrak. Program pengabdian ini bertujuan untuk mengembangkan kelompok pemuda di Perumahan Alam Hijau menjadi ahli dalam komputer dan desain grafis, khususnya Photoshop. Dalam jangka pendek, program ini memberikan edukasi tentang penggunaan alat-alat di Photoshop agar mereka bisa merancang dan mengembangkan kreativitas dalam desain. Kegiatan ini menggunakan metode pendampingan yang komprehensif melalui sosialisasi, pelatihan penggunaan Photoshop, dan pembuatan modul panduan. Modul ini membantu kelompok pemuda dalam praktik membuat desain seperti brosur dan logo. Hasil akhir yang diharapkan adalah peningkatan kemampuan kelompok pemuda dalam menggunakan komputer untuk desain, serta memiliki panduan penggunaan Photoshop. Hasil program ini juga akan dipublikasikan dalam jurnal atau media massa.

Kata kunci: Desain, Grafis, Photoshop

Copyright © 2024, Penulis (Ari Eko Wardoyo, Nur Qodariyah)

[doi:10.32528/jhce.v2i3.2209](https://doi.org/10.32528/jhce.v2i3.2209)



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, kemampuan dalam menggunakan teknologi komputer adalah keterampilan yang sangat penting. Namun, banyak anggota kelompok pemuda yang hanya memiliki kemampuan standar minimal dalam hal ini. Penguasaan teknologi, khususnya dalam desain grafis, tidak hanya penting untuk kebutuhan pribadi, tetapi juga sangat berguna dalam kegiatan organisasi dan masyarakat. Desain grafis memainkan peran penting dalam menyampaikan pesan visual yang efektif, membuat informasi lebih menarik dan mudah dipahami.

Pelatihan desain grafis bertujuan untuk memberikan keterampilan yang dapat dikuasai oleh individu maupun kelompok. Dengan pelatihan yang tepat, peserta dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam membuat desain yang profesional dan efektif. Pelatihan ini tidak hanya mengajarkan teknik dasar, tetapi juga memfokuskan pada penggunaan perangkat lunak desain grafis yang populer seperti Adobe Photoshop.

Adobe Photoshop adalah program pengolah desain grafis yang paling banyak digunakan oleh desainer. Popularitasnya disebabkan oleh kemudahan penggunaan dan berbagai fitur canggih yang ditawarkan. Photoshop dilengkapi dengan berbagai tool dan efek yang memungkinkan pengguna untuk menghasilkan desain yang inovatif dan ekspresif. Dengan tool-tool tersebut, desainer dapat menciptakan komposisi warna yang menarik dan objek yang unik serta kreatif.

Desain grafis adalah proses komunikasi yang menggunakan elemen visual untuk menyampaikan pesan. Elemen-elemen ini meliputi tulisan, bentuk, dan gambar yang dikombinasikan untuk menciptakan persepsi tertentu. Pada awalnya, desain grafis diterapkan pada media-media statis seperti buku, majalah, dan brosur. Namun, seiring perkembangan teknologi, desain grafis juga diterapkan pada media elektronik yang sering disebut sebagai desain interaktif.

Seiring dengan perkembangan zaman, batas dimensi dalam desain grafis telah berubah. Desain grafis kini bisa diterapkan dalam pengolahan ruang atau desain lingkungan. Unsur-unsur dalam desain grafis meliputi shape, bentuk (form), tekstur, garis, ruang, dan warna. Unsur-unsur ini membentuk prinsip-prinsip dasar desain visual seperti keseimbangan (*balance*), ritme (*rhythm*), tekanan (*emphasis*), proporsi (*proportion*), dan kesatuan (*unity*). Prinsip-prinsip ini kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas.

Kemampuan menggunakan teknologi komputer, terutama dalam desain grafis, sangat penting di era digital saat ini. Pelatihan desain grafis bertujuan untuk meningkatkan keterampilan individu dan kelompok dalam menghasilkan desain yang efektif dan profesional. Adobe Photoshop, sebagai program pengolah desain grafis yang populer, menyediakan berbagai tool dan fitur yang membantu desainer menciptakan karya yang inovatif dan ekspresif. Desain grafis, sebagai proses komunikasi visual, terus berkembang dan diterapkan dalam berbagai media, baik statis maupun interaktif.

METODE KEGIATAN

Dalam rangka meningkatkan efisiensi pendataan warga, program pengabdian masyarakat ini mencakup penyediaan aplikasi pendataan dan pelatihan penggunaan aplikasi tersebut. Program ini direncanakan berlangsung selama tiga bulan, memberikan waktu yang cukup untuk memastikan semua anggota kelompok pemuda dapat memahami dan memanfaatkan teknologi ini secara maksimal.

1. Rincian Pelaksanaan Program

Program ini dibagi menjadi beberapa tahapan untuk memastikan pelaksanaannya berjalan dengan lancar dan efektif. Berikut adalah tahapan-tahapan yang akan dilaksanakan:

2. Sosialisasi Program:

Tahap pertama adalah sosialisasi program. Dalam tahap ini, undangan akan disebarluaskan kepada anggota kelompok pemuda. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan program ini kepada mereka, serta menjelaskan tujuan dan manfaat dari kegiatan ini. Dengan demikian, diharapkan anggota kelompok pemuda dapat memahami pentingnya kegiatan ini dan berpartisipasi secara aktif.

3. Koordinasi Pelaksanaan:

Tahap kedua adalah koordinasi pelaksanaan. Pada tahap ini, waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan akan ditentukan. Ini adalah langkah penting untuk memastikan bahwa semua pihak yang terlibat memiliki pemahaman yang sama mengenai jadwal dan lokasi kegiatan. Dengan adanya koordinasi yang baik, pelaksanaan kegiatan diharapkan dapat berjalan dengan lancar tanpa hambatan yang berarti.

4. Pelaksanaan Kegiatan:

Tahap ketiga adalah pelaksanaan kegiatan. Dalam tahap ini, akan diadakan pelatihan digital marketing bagi anggota kelompok pemuda. Tujuannya adalah untuk memberikan pengetahuan

dasar-dasar desain grafis kepada mereka. Dengan pengetahuan ini, anggota kelompok diharapkan dapat mempraktikkan keterampilan desain grafis untuk membantu pekerjaan mereka yang berkaitan dengan desain grafis. Pelatihan ini akan memberikan dasar yang kuat bagi mereka untuk mengembangkan keterampilan lebih lanjut di bidang ini.

5. Evaluasi dan Pembuatan Laporan:

Tahap terakhir adalah evaluasi dan pembuatan laporan. Pada tahap ini, kegiatan yang telah dilakukan akan dievaluasi untuk mengetahui sejauh mana tujuan program telah tercapai. Selain itu, laporan pelaksanaan kegiatan juga akan disusun. Laporan ini akan mencakup semua kegiatan yang telah dilakukan, hasil yang dicapai, serta rekomendasi untuk kegiatan serupa di masa mendatang. Evaluasi dan pembuatan laporan ini penting untuk memastikan bahwa program ini memberikan manfaat yang maksimal bagi masyarakat.

Program pengabdian masyarakat ini, yang mencakup penyediaan aplikasi pendataan warga dan pelatihan penggunaannya, dirancang untuk memberikan manfaat jangka panjang bagi anggota kelompok pemuda. Dengan pelaksanaan yang terstruktur dan terkoordinasi dengan baik, diharapkan program ini dapat mencapai tujuannya dan memberikan kontribusi positif bagi masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Kelompok Pemuda Perumahan Alam Hijau berjalan dengan lancar. Berikut adalah hasil-hasil yang telah diperoleh dari kegiatan tersebut..

a. Kegiatan Sosialisasi Pelatihan Photoshop

Kegiatan pengabdian ini melibatkan pemuda karang taruna dengan tujuan untuk memanfaatkan dan mengembangkan kreativitas mereka, serta mengidentifikasi potensi besar yang dapat dikembangkan. Pemberdayaan melalui pelatihan ini dianggap sangat penting karena banyak pemuda di Perumahan Alam Hijau memiliki potensi yang tinggi tetapi kurang memiliki mentor dalam pelatihan soft skills seperti desain pagar. Program ini memberikan pelatihan untuk mengajarkan peserta bagaimana mendesain pagar bertemakan futuristik dengan baik dan benar, sesuai arahan mentor yang berpengalaman di bidang desain.

Pelatihan ini dilakukan dengan menggunakan software Adobe Photoshop untuk editing desain pagar futuristik. Mekanisme pelatihan melibatkan tim pengabdian yang terjun langsung ke lapangan di Perumahan Alam Hijau untuk mengidentifikasi kondisi dan permasalahan yang dihadapi oleh karang taruna. Setelah masalah ditemukan, tim menyusun rencana kerja, termasuk menentukan nama kegiatan dan waktu pelaksanaan. Setiap kegiatan memiliki penanggung jawab sehingga pelaksanaan berjalan sesuai rencana. Selama pelaksanaan, tim selalu berkoordinasi dengan peserta untuk memastikan mereka memahami dan dapat menjalankan teknologi yang telah dipelajari secara mandiri melalui workshop dan pendampingan intensif.

Partisipasi peserta sangat baik, mereka bersedia menyiapkan tempat dan memfasilitasi penggunaan peralatan, serta mengikuti kegiatan secara aktif.



Gambar 6.1 Tingkat Kepuasan Peserta

b. Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan Pelatihan Photoshop

Pada kegiatan ini, peserta diharapkan menguasai keterampilan penggunaan dan optimalisasi produk teknologi informasi. Kegiatan yang dilaksanakan meliputi pelatihan penggunaan produk teknologi informasi,

praktek pembuatan desain pagar futuristik, dan praktek pembuatan konten digital. Pelatihan dan pendampingan Photoshop dilaksanakan pada hari Rabu, 15 Februari 2024 dari jam 09.00 – 13.00, dengan metode ekspositori (ceramah) yang dikombinasikan dengan diskusi. Selama pelatihan, peserta beberapa kali mengajukan pertanyaan terkait teknis pembuatan blog dan konten digital, menunjukkan tingginya minat dan rasa ingin tahu peserta.

Tabel 1 Hasil Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

No.	Tahapan Pengabdian	Kegiatan	Hasil
1.	Sosialisasi Program PkM	Menyebarkan undangan ke peserta sosialisasi program PkM	Peserta menghadiri kegiatan sosialisasi program PkM.
2.	Koordinasi Pelaksanaan	Menentukan waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan PkM: a. Kegiatan Sosialisasi Digital Marketing b. Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan Photoshop	a. Dilaksanakan pada hari Rabu, 18 Februari 2024 di Perumahan Alam Hijau. b. Dilaksanakan pada 18 Februari 2024.
3	Pelaksanaan Kegiatan PkM	a. Kegiatan Sosialisasi Photoshop b. Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan Photoshop	Perumahan Alam Hijau
4.	Evaluasi dan Pembuatan Laporan	a. Evaluasi b. Pembuatan Laporan	Laporan Pelaksanaan Kegiatan

c. Hasil Karya Desain Flyer dari beberapa Peserta:



Astra Daihatsu is looking for a

IT ADMINISTRATION

Responsible for administration task in Astra Daihatsu

bit.ly/NonSalesAstraDaihatsu

@infolokerdanbursakerja

PT NAGA KOMODO

We are hiring

SALES MANAGEMENT TRAINEE

Andakah kandidat selanjutnya??

@infolokerdanbursakerja

Mitra memberikan kontribusi dengan mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat secara aktif. Peserta hadir tepat waktu sehingga tidak ada penundaan dalam pelaksanaan kegiatan, yang memungkinkan acara selesai tepat waktu. Kerjasama yang baik antara mitra dan pelaksana pengabdian masyarakat diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam menjembatani para pemuda untuk lebih terbuka dalam pemanfaatan teknologi di era digital.

d. Dampak dan Manfaat Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan dampak positif yang signifikan bagi para peserta. Mereka tidak hanya memperoleh keterampilan baru, tetapi juga merasa lebih termotivasi untuk mengembangkan kreativitas mereka. Dengan adanya mentor yang berpengalaman, para pemuda dapat belajar dari ahli dan memahami pentingnya soft skills dalam dunia kerja saat ini.

e. Testimoni Peserta

Beberapa peserta memberikan testimoni mengenai manfaat yang mereka peroleh dari kegiatan ini. Salah satu peserta, Budi, mengatakan, "Saya sangat berterima kasih atas pelatihan ini. Saya sekarang lebih percaya diri dalam menggunakan Photoshop dan mampu membuat desain yang lebih profesional." Testimoni ini menunjukkan bahwa program ini berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan keterampilan peserta.

f. Rencana Kedepan

Melihat keberhasilan program ini, tim pengabdian berencana untuk mengadakan kegiatan serupa di masa mendatang. Fokusnya akan diperluas mencakup pelatihan lain yang relevan dengan kebutuhan pemuda di era digital. Selain itu, kerjasama dengan pihak lain seperti perusahaan teknologi akan ditingkatkan untuk memberikan akses lebih luas bagi para peserta.

Kesuksesan kegiatan pengabdian masyarakat ini tidak lepas dari kerjasama yang baik antara tim pengabdian, peserta, dan mitra. Diharapkan kegiatan ini dapat terus berlanjut dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi masyarakat. Kegiatan ini membuktikan bahwa dengan bimbingan yang tepat, para pemuda dapat mengembangkan potensi mereka dan berkontribusi lebih banyak dalam masyarakat.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Kelompok Pemuda Perumahan Alam Hijau berhasil mencapai tujuannya dengan baik. Melalui program pelatihan dan pendampingan Photoshop, para pemuda karang taruna memperoleh keterampilan baru dalam desain dan teknologi informasi. Pelatihan ini meningkatkan kemampuan teknis peserta serta memotivasi mereka untuk mengembangkan kreativitas dan potensi yang dimiliki. Partisipasi aktif dari para peserta dan kerjasama yang baik antara tim pengabdian dan mitra menjadi kunci sukses pelaksanaan program ini.

Kegiatan ini memberikan dampak positif yang signifikan, dengan para peserta yang kini lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi untuk menciptakan desain inovatif. Keberhasilan ini membuka peluang untuk melanjutkan program serupa di masa depan dengan fokus yang lebih luas dan kerjasama lebih erat dengan berbagai pihak. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat di Perumahan Alam Hijau memperkuat keterampilan individu dan membangun fondasi yang lebih kuat bagi pemanfaatan teknologi di era digital oleh para pemuda. Diharapkan kegiatan ini terus berlanjut dan memberikan kontribusi lebih besar bagi perkembangan masyarakat.

SARAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian berupa pelatihan yang sudah dilakukan ini terdapat saran Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat terkait pelatihan photoshop dan penggunaan teknologi informasi dapat diterapkan pada kelompok pemuda perumahan Alam Hijau yang lain agar dapat meningkatkan skill dalam Dunia desain grafis

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi kepada LPPM Universitas Muhammadiyah Jember atas dukungan finansial yang diberikan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto, Haerah, K., & Rahman, M. (2023). Pelatihan Digital Marketing Pada Kelompok Edamame Kebonsari Jember. **Community Development Journal**, 4(2), 4064–4068. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.15417>
- Gunawan, S., Lamada, M., & Octavia, S. A. (2021). PKM Workshop Desain Grafis. **Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat**, 967–970.
- Novitasari Triana, S. F. (2019). Bentuk kreativitas pemuda karang taruna dalam pembangunan desa bening 1,2. **2**, 25–28.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. **Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha**, 12(2), 317–327.
- Rustan, S. (2009). **Mendesain Logo**. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Saryoko, A., Sari, R., Rianto, V., & Rosyida, S. (2020). Pemanfaatan IPTEK Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Untuk Masyarakat Pela Mampang Di Masa Pandemi. **Jurnal Abdimas UMTAS**, 3(2), 304–310.
- Staf. (2004). Pengertian Corel Draw. (online) <https://tugasdesaintgi.wordpress.com/2013/10/30/pengenalan-coreldraw/comment-page-1/>
- Staf. (2009). Definisi pelatihan. (online) <http://journalsdm.blogspot.com/2009/04/pelatihan-kerjadefinisi->

tujuan-teknik.html

Suparno Sastra M. (2016). **Kreasi Desain Grafis Inovatif dengan Photoshop**. PT Elex Media Komputindo, Jakarta.

Sunoto, I., & Nulhakim, A. L. (2017). Mengukur Tingkat Partisipasi Pemuda Dalam Program Karang Taruna Dengan Pendekatan Metode Fuzzy Infrence System Mamdani. **Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer**, 8(2), 711. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i2.1585>

Agung, G. (2018). **101 Tip & Trik Corel Draw 2018**. Jakarta: Elex Media Computindo.

Hendratman, H. (2008). **Tips n Trix Computer Graphics Design**. Bandung: Informatika.

Madcoms. (2013). **Panduan Belajar Photoshop Graphics Suite X6**. Penerbit, Yogyakarta.