

## Pelatihan Penggunaan Aplikasi Adobe Photoshop MGMP Seni Budaya Tingkat SMP Kabupaten Mempawah

Ibnu Arif<sup>1</sup>, Izuardo Zulkarnain<sup>2</sup>, Rickhy Artha Octaviyana<sup>3</sup>, M. Tsanauddin Farid<sup>4</sup>, Rifqi Anugrah<sup>5</sup>, Hervian Handika Sugasta<sup>6</sup>, Dimas Puji Santosa<sup>7</sup>, Martsa Farindi Dwi Puteri<sup>8</sup>  
<sup>12345678</sup>Universitas Tanjungpura

Jl. Prof. Dr. H Jl. Profesor Dokter H. Hadari Nawawi, Bansir Laut, Kec. Pontianak Tenggara, Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78124

Email : [ibnuarif@informatika.untan.ac.id](mailto:ibnuarif@informatika.untan.ac.id)<sup>1</sup>, [izuardozulzulkarnain@informatika.untan.ac.id](mailto:izuardozulzulkarnain@informatika.untan.ac.id)<sup>2</sup>,  
[artha@informatika.untan.ac.id](mailto:artha@informatika.untan.ac.id)<sup>3</sup>, [farid@informatika.untan.ac.id](mailto:farid@informatika.untan.ac.id)<sup>4</sup>,  
[rifqianugrah@informatika.untan.ac.id](mailto:rifqianugrah@informatika.untan.ac.id)<sup>5</sup>, [gigih.iv@teknik.untan.ac.id](mailto:gigih.iv@teknik.untan.ac.id)<sup>6</sup>,  
[dimaspujisantosa@teknik.untan.ac.id](mailto:dimaspujisantosa@teknik.untan.ac.id)<sup>7</sup>, [martsafarindi@teknik.untan.ac.id](mailto:martsafarindi@teknik.untan.ac.id)<sup>8</sup>

### Kilas Artikel

Volume 4 Nomor 2  
Agustus 2024  
DOI:<https://doi.org/10.58466/literasi>

### Article History

Submission: 19-08-2024  
Revised: 21-08-2024  
Accepted: 23-08-2024  
Published: 26-08-2024

### Kata Kunci:

Adobe Photoshop, MGMP Seni Budaya, Pelatihan Guru, Desain Grafis

### Keywords:

Adobe Photoshop, MGMP Cultural Arts, Teacher Training, Graphic Design.

### Korespondensi:

Ibnu Arif  
[ibnuarif@informatika.untan.ac.id](mailto:ibnuarif@informatika.untan.ac.id)

### Abstrak

Kegiatan pelatihan ini bertujuan meningkatkan kompetensi Guru Anggota MGMP Seni Budaya dan Siswa SMP Kabupaten Mempawah dalam memanfaatkan Adobe Photoshop untuk mendukung pembelajaran. Kebutuhan akan materi visual menarik dan relevan bagi siswa menjadi latar belakang kegiatan ini. Pelatihan ini dilaksanakan pada 7 Agustus di SMPN 2 Mempawah Hilir. Metode pelatihan meliputi penjelasan materi, demonstrasi, dan praktik langsung, dengan materi mencakup dasar-dasar Photoshop, Pengenalan aplikasi Adobe Photoshop, Teknik cropping dan colouring visual pada aplikasi Adobe Photoshop dan Praktek membuat desain Poster dengan aplikasi Adobe Photoshop. Pada praktik nya Peserta menghasilkan Desain grafis sederhana sebagai bukti kompetensi baru yang didapatkan dalam proses pelatihan. Pelatihan ini diharapkan berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran seni budaya di tingkat SMP, dimana guru mampu menciptakan media pembelajaran inovatif dan menarik sehingga meningkatkan minat serta pemahaman siswa, dan pemahaman siswa terhadap pembuatan desain sederhana.

### Abstract

*This training activity aims to improve the competence of MGMP Members of Arts and Culture and Junior High School Students of Mempawah Regency in utilizing Adobe Photoshop to support learning. The need for interesting and relevant visual materials for students is the background of this activity. This training was held on August 7 at SMPN 2 Mempawah Hilir. The training method includes material explanations, demonstrations, and hands-on practice, with material covering the basics of Photoshop, Introduction to Adobe Photoshop applications, Visual cropping and colouring techniques on Adobe Photoshop applications and Practice of making poster designs with Adobe Photoshop applications. In practice, participants produce simple graphic design as proof of new competencies obtained in the training process. This training is expected to contribute to improving the quality of cultural arts learning at the junior high school level, where teachers are able to create innovative and interesting learning media so as to increase students' interest and understanding, and students' understanding of making simple designs.*



## 1. PENDAHULUAN

Di era digital yang serba visual ini, penguasaan perangkat lunak pengolah gambar seperti Adobe Photoshop menjadi semakin penting[1]. Adobe Photoshop bukan hanya alat untuk mengolah gambar, tetapi juga Media untuk mengeksekusi kreativitas dan ide-ide siswa. Dengan menguasai Photoshop, siswa dapat membuat karya seni digital, mendesain poster, mengedit foto, atau bahkan membuat ilustrasi untuk cerita mereka. Hal ini dapat menjadi wadah bagi siswa untuk mengembangkan bakat seni mereka, mengeksplorasi berbagai teknik Visual, serta menyampaikan pemikiran dan emosi mereka melalui karya-karya yang mereka ciptakan. 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 Guru dan siswa/siswi [2].

Dalam proses pelaksanaannya peserta pelatihan memiliki minat dalam mempelajari bidang seni visual khususnya dalam penggunaan photoshop, namun tidak adanya pengajar yang memiliki keahlian pada bidang desain grafis sehingga peserta 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 kemampuan dalam seni desain grafis. Pelatihan ini akan dilakukan dengan beberapa tahapan karena Pelatihan adalah suatu proses pembelajaran yang memperbanyak praktek dibandingkan teori [3].

Dalam konteks ini, pelatihan penggunaan Adobe Photoshop menjadi sangat relevan dan penting. Adobe Photoshop adalah perangkat lunak yang serbaguna yang dapat digunakan untuk mengolah gambar, membuat desain grafis, serta menciptakan media pembelajaran visual yang menarik yang familier dan paling diminati di kalangan desain grafis. Program ini dapat digunakan dengan mudah karena terdapat tool-tool maupun efek yang menghasilkan berbagai bentuk desain yang inovatif dan ekspresif dengan dilengkapi komposisi warna yang bagus,serta adanya tool untuk membuat objek yang unik dan kreatif [4]. Dengan menguasai Adobe Photoshop, guru Seni Budaya dapat mengembangkan kemampuan dalam hal visual mereka, sehingga mampu menyajikan materi pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan zaman. Pelatihan ini diharapkan dapat memberikan bekal praktis bagi guru untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran Seni Budaya, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan pada akhirnya meningkatkan pemahaman serta apresiasi siswa terhadap seni dan budaya [5].

## 2. METODE

Metode pembelajaran adalah cara atau tahapan yang digunakan dalam interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan materi dan mekanisme metode pembelajaran [6]. Pelatihan ini menggunakan pendekatan yang menggabungkan beberapa metode pembelajaran untuk mencapai tujuan yang optimal. Pendekatan ini dipilih karena dianggap paling sesuai untuk memberikan pemahaman yang komprehensif dan keterampilan yang Praktis kepada peserta terkait penggunaan Adobe Photoshop.

- a. **Penjelasan Materi:** Sesi ini melibatkan penyampaian materi secara terstruktur dan sistematis. Materi yang disampaikan mencakup konsep-konsep dasar terkait desain grafis, pengenalan antarmuka dan tools Adobe Photoshop, serta teknik-teknik dasar pengolahan gambar. Penjelasan materi ini bertujuan untuk memberikan landasan teoritis yang kuat kepada peserta sebelum mereka terjun ke praktik langsung.



- b. **Demonstrasi:** Setelah penjelasan materi, narasumber akan memberikan demonstrasi tentang cara menggunakan berbagai tools dan fitur Adobe Photoshop untuk mencapai tujuan desain tertentu. Demonstrasi ini dilakukan secara bertahap dan jelas, sehingga peserta dapat mengikuti setiap langkah dengan mudah. Demonstrasi ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih konkret kepada peserta tentang bagaimana teori yang telah mereka pelajari dapat diterapkan dalam praktik.
- c. **Praktik Langsung:** Sesi ini merupakan inti dari pelatihan ini, di mana peserta diberikan kesempatan untuk langsung mempraktikkan apa yang telah mereka pelajari melalui penjelasan materi dan demonstrasi. Peserta akan diberikan tugas atau proyek desain sederhana yang harus mereka selesaikan dengan menggunakan Adobe Photoshop. Selama sesi praktik langsung, narasumber akan berkeliling untuk memberikan bimbingan dan bantuan kepada peserta yang mengalami kesulitan. Praktik langsung ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman peserta, meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan Adobe Photoshop, serta memberikan pengalaman langsung dalam menciptakan karya desain. Dalam proses praktik langsung diakhir kegiatan akan dilakukan evaluasi sebagai salah satu cara untuk menentukan apakah sasaran dan tujuan dari upaya tercapai atau tidak [7].

Penggunaan kombinasi dari penjelasan materi, demonstrasi, dan praktik langsung ini didasarkan pada prinsip pembelajaran yang efektif. Penjelasan materi memberikan landasan teoritis, demonstrasi memberikan contoh konkret, dan praktik langsung memberikan pengalaman nyata [8]. Dengan Kombinasi ketiga metode ini, peserta diharapkan dapat:

- Memahami konsep-konsep dasar desain grafis dan penggunaan Adobe Photoshop dengan lebih baik.
- Melihat bagaimana teori dapat diterapkan dalam praktik melalui demonstrasi yang diberikan.
- Meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan Adobe Photoshop melalui praktik langsung.
- Mendapatkan umpan balik dan bimbingan langsung dari narasumber selama sesi praktik.

Dengan demikian, metode Kombinasi ini diharapkan dapat memastikan bahwa peserta pelatihan tidak hanya memahami teori, tetapi juga memiliki keterampilan yang cukup untuk menggunakan Adobe Photoshop secara efektif dalam pembelajaran Seni Budaya.

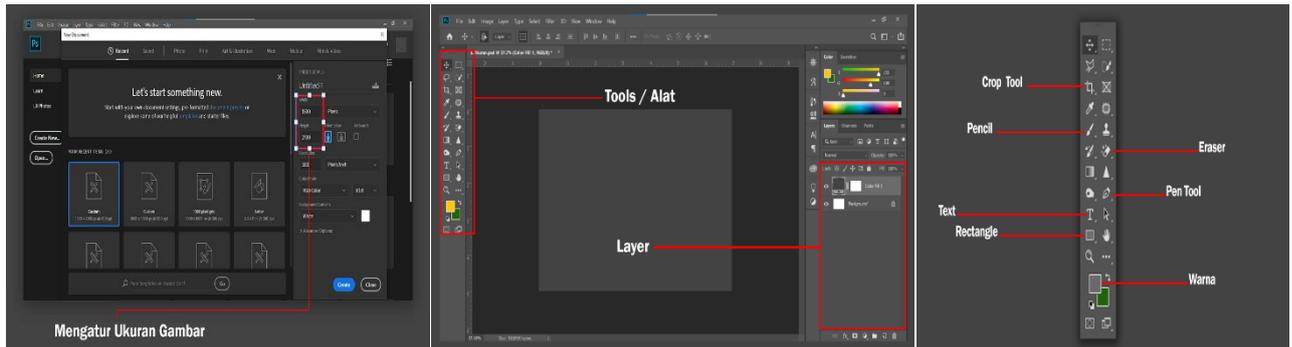
### 3. HASIL & PEMBAHASAN

Pada Bagian ini akan membahas bagaimana penerapan dalam metode yang telah disampaikan sebelumnya yang meliputi Penjelasan Materi, Demonstrasi, Praktik Langsung Sebagai Berikut :

**Penjelasan Materi:** Materi yang disampaikan mencakup konsep-konsep dasar terkait desain grafis, pengenalan antarmuka dan tools Adobe Photoshop yang akan dilakukan oleh peserta pelatihan.



Ibnu Arif<sup>1</sup>, Izuardo Zulkarnain<sup>2</sup>, Rickhy Artha Octaviyana<sup>3</sup>, M. Tsanauddin Farid<sup>4</sup>, Rifqi Anugrah<sup>5</sup>, Hervian Handika Sugasta<sup>6</sup>, Dimas Puji Santosa<sup>7</sup>, Martsa Farindi Dwi Puteri<sup>8</sup>  
Pelatihan Penggunaan Aplikasi Adobe Photoshop MGMP Seni Budaya Tingkat SMP Kabupaten Mempawah



(a) (b) (c)  
**Gambar 1.** Materi Pembuatan Halaman di Photoshop, Dasar Pada Photoshop dan Penjelasan Tools Photoshop

Penjelasan yang diberikan adalah pengetahuan dasar yang diperlukan oleh peserta dalam menggunakan photoshop Dimana pemahaman terhadap hal tersebut diharapkan dapat memudah peserta pelatihan dalam melaksanakan praktik.

**Demonstrasi:** Setelah penjelasan materi, narasumber akan memberikan demonstrasi tentang cara menggunakan berbagai tools dan fitur Adobe Photoshop untuk mencapai tujuan desain tertentu. Demonstrasi ini dilakukan secara bertahap dan jelas, sehingga peserta dapat mengikuti setiap langkah dengan mudah. Demonstrasi dilakukan dengan mencontohkan tiap tahap yang ditampilkan pada materi serta mencontohkan dalam proses pembuatan sebuah poster desain grafis sederhana.



**Gambar 2.** Proses demonstrasi

Pada gambar diatas menunjukkan bagaimana proses demonstrasi materi disampaikan oleh narasumber sebelum para peserta pelatihan melakukan uji coba praktik.

**Praktik Langsung:** Sesi ini merupakan inti dari pelatihan ini, di mana peserta diberikan kesempatan untuk langsung mempraktikkan apa yang telah mereka pelajari melalui penjelasan materi dan demonstrasi.



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301



**Gambar 3.** Materi Praktik Langsung

Pada gambar 3 menunjukkan materi dalam pelaksanaan praktik langsung, dimana peserta akan mencoba mempraktik secara langsung. Bahan bahan ajar yang digunakan dalam proses praktik telah disediakan oleh pihak panitian demi memudahkan proses pelatihan yang dilakukan oleh peserta pelatihan.



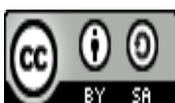
**Gambar 4.** Peserta Pelatihan Melaksanakan Praktik

Peserta secara serentak melaksanakan materi yang telah diberikan oleh narasumber dalam proses pelaksanaan praktik, narasumber akan memberikan arahan dan petunjuk secara langsung kepada peserta pelatihan.



**Gambar 5.** Narasumber Memberikan Arahan secara langsung

Narasumber akan membantu dengan memberikan arahan dan petunjuk secara langsung kepada peserta pelatihan yang mengalami kendala atau kesulitan dalam proses praktik langsung. Hal tersebut bertujuan agar peserta yang mengalami kendala juga dapat melaksanakan praktik langsung hingga selesai.



Ibnu Arif<sup>1</sup>, Izuardo Zulkarnain<sup>2</sup>, Rickhy Artha Octaviyana<sup>3</sup>, M. Tsanauddin Farid<sup>4</sup>, Rifqi Anugrah<sup>5</sup>, Hervian Handika Sugasta<sup>6</sup>, Dimas Puji Santosa<sup>7</sup>, Martsa Farindi Dwi Puteri<sup>8</sup>  
Pelatihan Penggunaan Aplikasi Adobe Photoshop MGMP Seni Budaya Tingkat SMP Kabupaten Mempawah

#### 4. KESIMPULAN

Pelatihan Adobe Photoshop untuk MGMP Seni Budaya dan siswa SMP di Kabupaten Mempawah berhasil meningkatkan kompetensi peserta dalam memanfaatkan perangkat lunak tersebut untuk mendukung pembelajaran. Metode pelatihan yang komprehensif, meliputi penjelasan materi, demonstrasi, dan praktik langsung, terbukti efektif dalam memberikan pemahaman yang baik dan keterampilan praktis kepada peserta. Dengan kemampuan baru ini, diharapkan guru dapat menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, sehingga meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap seni budaya

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada para team yang menyiapkan pelaksanaan kegiatan dan kepada seluruh para peserta kegiatan acara, Serta Pihak MGMP Seni Budaya kabupaten Mempawah & SMPN 2 Mempawah Hilir Selaku Tuan Rumah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Tiawan, Musawarman, L. Sakinah, N. Rahmawati, and H. Salman, "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor," *BERNAS J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 4, pp. 476-480, 2020, doi: 10.31949/jb.v1i4.417.
- [2] A. Fadlil, A. Yudhana, S. A. Wijaya, F. Anggraini, and A. P. Marsaid, "Pelatihan Desain Grafis dengan Software Photoshop sebagai Peluang Usaha bagi Guru/Siswa SMAN 3 Singingi Hilir," *Bubungan Tinggi J. Pengabd. Masy.*, vol. 4, no. 1, p. 230, 2022, doi: 10.20527/btjpm.v4i1.5066.
- [3] T. Yulianti, "Pelatihan Komputer Grafis Sebagai Upaya Peningkatan Softskill Bidang Desain Dan Editing Pada Stt Dumai," *J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 26, no. 2, p. 77, 2020, doi: 10.24114/jpkm.v26i2.16448.
- [4] B. Parga Zen and M. A. Gustalika, "Pelatihan Desain Grafis Photoshop dan Coreldraw di Korem 071 Wijayakusuma guna Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis bagi para Anggota TNI," *Dedik. Sains dan Teknol.*, vol. 1, no. 1, pp. 5-12, 2021, doi: 10.47709/dst.v1i1.952.
- [5] H. Basri, D. Ardiansyah, A. R. Mulyawan, A. R. Mulyawan, E. C. Ramdhani, and A. Wahyudin, "Pelatihan Photoshop Untuk Meningkatkan Keterampilan Design Informasi Pelayanan Publik Pada Kelurahan Karangpawitan," *Abditeknika J. Pengabd. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 62-68, 2022, doi: 10.31294/abditeknika.v2i1.1159.
- [6] R. Wijayanti and P. B. Lestari, "Dengan Mind Mapping Bagi Mahasiswa Pendidikan," vol. 3, no. 2, pp. 81-87, 2022.
- [7] A. M. P. Sari, J. N. Safitri, and S. Fitriyanti, "Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat," vol. 3, no. 1, pp. 11-22, 2021.
- [8] M. Bond, O. Zawacki-Richter, and M. Nichols, "Revisiting five decades of educational technology research: A content and authorship analysis of the British Journal of Educational Technology," *Br. J. Educ. Technol.*, vol. 50, no. 1, pp. 12-63, 2019, doi: 10.1111/bjet.12730.



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301