



Introductory Graphic Design and Poster Making Training Using Adobe Photoshop

Pelatihan Pengenalan Desain Grafis Dan Pembuatan Poster Menggunakan Adobe Photoshop

Erni Rouza^{1*}, Basorudin², Imam Rangga Bakti³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pasir Pengaraian, Riau
E-Mail: ¹ernirouzait@gmail.com, ²basorudin09@gmail.com, ³imamranggabakti@gmail.com

Makalah: Diterima 08 September 2022; Diperbaiki 20 November 2022; Disetujui 29 November 2022
Corresponding Author: Erni Rouza

Abstrak

Pelatihan pengenalan desain grafis bagi Himpunan mahasiswa program studi Bahasa Inggris (ESSA) dengan pemanfaatan aplikasi Adobe Photoshop ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan poster sesuai dengan tema yang diminati oleh peserta. Selaras dengan Visi kampus Universitas Pasir Pengaraian, yaitu salah satunya mahasiswa dituntut untuk dapat berjiwa teknopreneur, sehingga diharapkan hasil dari pelatihan ini nantinya dapat dijadikan sebagai peluang usaha ataupun bisnis yang menjanjikan baik itu berupa poster digital maupun poster cetak. Metode yang diterapkan dalam pelatihan ini adalah metode Presentasi, metode Demonstrasi, metode praktik dan metode evaluasi. Berdasarkan hasil evaluasi terlihat peningkatan kemampuan yang cukup signifikan dibanding dengan sebelum pelatihan, sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan kemampuan peserta (ESSA). Dapat disimpulkan berdasarkan poster yang dihasilkan, bahwasanya peserta mampu membuat poster sesuai dengan tema masing-masing, dipresentasikan, dicetak dan juga diberi bingkai atau frame.

Keyword: ESSA, Desain Grafis, Poster, Photoshop

Abstract

The introductory training of graphic design for students association of English department through Photoshop aimed to train students' knowledge and skills in designing poster based on students' interest. The training supported the vision of university of Pasir Pengaraian to prepare its entrepreneurship graduations. Then, the result of training became brighter opportunities of business in the area of digital or printed fosters. The method used in the training was through the procedures of presentation, demonstration, practices and evaluation. An evaluation to the training shows that there is a significant improvement of students' knowledge and skills after the training carried out. In the other words, the training has been success to achieve its goal. Finally, it could be concluded that all student-participants enabled to design, to present, to print those fosters a based on their own themes and to frame them artistically.

Keyword: ESSA, Graphic design, foster, Photoshop

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan informasi yang berperan besar dan cukup penting dalam kehidupan sehari-hari salah satunya adalah desain grafis. Desain grafis adalah kegiatan kreatif untuk menciptakan karya fungsional dan estetis untuk berbagai jenis media, dan proses komunikasinya tidak hanya berbasis teks, tetapi juga menggunakan lebih banyak elemen visual. (Saifudin, M. E. 2022).

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 dimengerti karena kenyamanan secara visual. Cara penyampaianya 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 symbol/gambar. Grafis biasanya digunakan untuk

menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingrat orang.

Menurut Sudjana dan Rivai (2009:51) dalam Diyatulloh, S. R., & Santosa, 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 isi poster dalam ingatannya.

Sedangkan menurut Supriyono Poster adalah bentuk publikasi dua dimensional dan satu muka, digunakan untuk menyajikan informasi, data, jadwal, atau mempromosikan orang, acara, tempat, produk, perusahaan, jasa atau organisasi.

Poster dapat dibuat menggunakan *software* desain seperti Adobe Photoshop, Adobe Photoshop adalah program berbasis grafis raster (bitmap), sebuah perangkat lunak (software) untuk membuat dan mengedit gambar lalu menyimpannya dalam berbagai format.

Adobe Photoshop juga sangat dibutuhkan hampir pada semua sektor kehidupan, misal kebutuhan bisnis usaha, perusahaan-perusahaan, lembaga-lembaga dan instansi lainnya. Contohnya dalam hal pembuatan brand, logo, kartu ucapan, hiasan dinding, desain website dan lain sebagainya.

Heri Hidayat (2011 : 9) Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang di khususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Maka dari itu, selaras dengan visi kampus Universitas Pasir Pengaraian, yaitu berjiwa teknopreneur, mahasiswa diberi kemampuan untuk dapat berwirausaha dan dapat mengambil peluang usaha dengan cara menggali potensi diri sehingga mampu membuka peluang usaha apalagi menghadapi era revolusi Masyarakat 5.0 yang memiliki misi utama meratakan kesejahteraan kepada segenap lapisan masyarakat dengan memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan dan internet of things (IoT).

Kewirausahaan adalah suatu proses yang dilalui oleh orang-orang yang memiliki jiwa wirausaha untuk membaca peluang usaha baru, lalu mengubahnya menjadi barang dan jasa yang bernilai ekonomi dan dibutuhkan pelanggan. (Suharyono, S, *et all*, 2022)

Program pengembangan kewirausahaan dilakukan dalam bentuk pendidikan kewirausahaan, kemampuan kewirausahaan, serta mental kewirausahaan yang berkontribusi positif terhadap tenant (Diandra, 2019). Sehingga jiwa kewirausahaan dan ketrampilan berwirausaha mahasiswa dapat lebih terasah (Setyawardani, 2019).

Melalui program pengabdian masyarakat ini, ketua pengabdian masyarakat dan tim melalui LPPM UPP berupaya untuk memberikan pengetahuan tentang desain grafis dan melatih mahasiswa dalam pemanfaatan teknologi informasi sehingga menimbulkan jiwa kewirausahaan dan peluang usaha. Kegiatan pelatihan ini dimulai dari pengenalan aplikasi desain grafis hingga pelatihan membuat poster dalam hal ini aplikasi yang digunakan adalah Adobe Photoshop CS 3. Adapun kegiatan ini dilaksanakan di LAB Komputer Universitas Pasir Pengaraian dengan sasaran kegiatan pelatihan ini adalah himpunan mahasiswa program studi Bahasa Inggris ESSA, materi-materi pelatihan meliputi; Pengenalan Desain Grafis, pengenalan aplikasi desain grafis hingga praktik pelatihan pembuatan poster. Pelatihan dilakukan dengan metode ceramah, diskusi dan praktek secara langsung.

Kegiatan terkait juga telah dilakukan oleh Ismail Bambang Subianto , Puji Anto, dan Taufiq Akbar, dengan judul Perancangan Poster Sebagai Media Edukasi Peserta Didik ditahun 2018, hasil dari kegiatan tersebut menghasilkan sebuah perancangan poster dengan menggunakan desain dan bahasa yang tepat, sehingga menghasilkan sebuah produk yang bermanfaat dan tepat sasaran sesuai.

Sedangkan Cakra Bino Evin dan Aristarkus Didimus Rumpak (2019), melakukan Analisis Pengembangan Desain Grafis Dalam Aplikasi Photoshop Sebagai Peluang Bisnis Mahasiswa Institut Bisnis Dan Multimedia Asmi, menyimpulkan bahwa Pengembangan bisnis dengan aplikasi aplikasi Photoshop di era sekarang sudah sangat efektif karna banyak peluang yang di butuhkan di era sekarang.

Berdasarkan latar belakang tersebut ketua dan tim pengabdian masyarakat melakukan kegiatan bersama mahasiswa ESSA untuk pengenalan desain grafis dan pelatihan dalam pembuatan poster menggunakan Adobe Photoshop ini, yang mana tujuan dari pelatihan ini adalah memberikan pengetahuan tentang desain grafis dan melatih keterampilan mahasiswa dalam pemanfaatan teknologi informasi sehingga menimbulkan jiwa kewirausahaan dan peluang usaha. Kegiatan pelatihan ini dimulai dari pengenalan aplikasi desain grafis hingga pelatihan membuat poster dalam hal ini aplikasi yang digunakan adalah Adobe Photoshop CS 3. Adapun kegiatan ini dilaksanakan di LAB Komputer Universitas Pasir Pengaraian dengan sasaran kegiatan pelatihan ini adalah himpunan mahasiswa program studi Bahasa Inggris ESSA, materi-materi pelatihan meliputi; Pengenalan Desain Grafis, pengenalan aplikasi desain grafis hingga praktik pelatihan pembuatan poster. Pelatihan dilakukan dengan metode ceramah, diskusi dan praktek secara langsung.

Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan mahasiswa membaca peluang usaha dengan cara membuat poster sendiri sesuai tema dan mencetak desain yang telah dibuat dan memberi frame atau bingkai

2. Metode

Luaran yang akan dihasilkan setelah pelaksanaan pelatihan pengenalan desain grafis dan pembuatan poster ini adalah memberikan pengetahuan mahasiswa prodi bahasa Inggris- ESSA tentang teknologi multimedia desain grafis sekaligus memberikan keterampilan kepada mahasiswa dalam pemanfaatan teknologi informasi khususnya dalam pembuatan poster. Dengan kemampuan yang dimiliki tersebut, diharapkan mitra yang mana merupakan seorang mahasiswa dan akan terjun nantinya ke dunia kerja, mampu mengembangkan keterampilannya dan berjiwa teknopreneur yang mana dapat dijadikan lahan bisnis yang menjanjikan serta mampu bersaing di era Gadget seperti sekarang ini. Selain itu setiap peserta akan mendapatkan sertifikat pelatihan yang suatu saat nanti akan berguna sebagai penunjang dan bukti mengikuti kegiatan pelatihan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa keterampilan atau *softskill* sangat penting di era gadget seperti yang kita rasakan saat ini, dan juga pelajar yang nantinya akan terjun ke dunia kerja hendaknya menguasai salah satu teknologi multimedia yang ada sebagai tambahan pegangan atau keahlian dalam memasuki dunia kerja. Oleh karena itu, pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan menggunakan metode berbentuk pelatihan melalui pemaparan, diskusi dan simulasi melalui tahapan sebagai berikut;

1. Pada awal kegiatan, sosialisasi materi tentang teknologi multimedia khususnya desain grafis sebagai dasar dalam pembuatan desain sebuah poster serta memberikan sosialisasi terkait pentingnya mempelajari internet positif, dan meninggalkan pengaruh internet yang negatif. Khususnya jejaring sosial dan website sebagai media promosi untuk pemasaran usaha
2. Pemaparan tentang teknologi desain grafis yang dapat dijadikan sebagai peluang usaha atau lahan bisnis yang menjanjikan.
3. Penjelasan tentang desain grafis dan aplikasinya.
4. Mitra melakukan simulasi atau praktek secara langsung yang dimulai dari pengeditan background, manipulasi font, warna, memasukkan image dan membuat frame
5. Mitra membuat poster sendiri
6. Mitra Mencetak poster dan di bingkai.

Untuk melaksanakan kegiatan tersebut digunakan beberapa metode pelatihan sebagai berikut;

1. Metode Pemaparan

Metode ini digunakan dalam rangka memberikan penjelasan tentang (1) penggunaan teknologi informasi internet positif, (2) hal-hal yang berkaitan dengan desain grafis (3) pemaparan tentang tata cara penggunaan adobe photoshop.

2. Metode Praktek (Simulasi)

Metode ini digunakan untuk memberikan kesempatan pada mitra pelatihan tentang bagaimana hal-hal dasar dalam photoshop dan membuat poster sendiri.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah Erni Rouza, ST., M.Kom sebagai ketua,

Basorudin, M. Kom dan Imam Ranga Bakti sebagai Anggota yang telah memiliki pengetahuan dan pengalaman mengenai teknologi multimedia khususnya photoshop. Sedangkan peserta pelatihan adalah himpunan mahasiswa Prodi Bahasa Inggris yang dinamai ESSA,

Himpunan Mahasiswa Program Studi Bahasa Inggris (ESSA) Universitas Pasir Pengaraian merupakan calon pendidik yang akan terjun kedalam masyarakat baik itu nantinya untuk mengajar siswa-siswi sekolah, maupun membuka usaha sendiri atau berwirausaha sesuai dengan visi kampus UPP, tentunya anggota Himpunan Mahasiswa Program Studi Bahasa Inggris (ESSA) Universitas Pasir Pengaraian sebelum tamat harus dibekali dengan skill penunjang lainnya, apalagi dalam menghadapi globalisasi revolusi 5.0.

Agar program pengabdian masyarakat ini dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan, maka dilakukan

tahapan-tahapan pelaksanaan kegiatan yaitu;

1. Pra Kegiatan

Adapun tahapan yang dilakukan pada pra kegiatan ini adalah;

- a. Melakukan survei tempat pelaksanaan kegiatan yaitu di Himpunan Mahasiswa Prodi Bahasa Inggris ESSA
- b. Membuat proposal dan penyelesaian administrasi perizinan
- c. Mempersiapkan materi pelatihan,

2. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan setelah semua perizinan dan persiapan telah selesai dilakukan. Kegiatan pelatihan ini akan dilaksanakan di Lab Komputer Universitas Pasir Pengaraian.

3. Hasil Kegiatan

Berdasarkan pengamatan dan evaluasi selama kegiatan pelatihan ini memberikan hasil sebagai berikut:

- a. Meningkatkan pengetahuan mahasiswa terhadap teknologi multimedia khususnya desain grafis

- b. Meningkatkan semangat belajar mahasiswa untuk belajar membuat menggali potensi diri didalam desain grafis

4. Faktor Pendukung dan Penghambat Kegiatan

Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini, terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung yaitu peserta sudah memiliki laptop masing-masing dan aplikasi sudah terinstal di laptop. Sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu yang tersedia untuk pelatihan sehingga mahasiswa belum puas untuk mengkreasikan poster yang lebih master, karena untuk hasil yang maksimal membutuhkan waktu yang lama.

5. Pasca Kegiatan

Tahapan pasca kegiatan ini merupakan tahap akhir dari program pengabdian masyarakat. Dalam tahap ini dilakukan kegiatan evaluasi dan pembuatan laporan akhir. Untuk tahap kegiatan evaluasi dilakukan dengan pengamatan hasil simulasi atau praktek pembuatan poster. Sedangkan untuk tahapan pembuatan laporan akhir terdiri dari beberapa langkah yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembuatan laporan awal
Pembuatan laporan awal disesuaikan dengan hasil yang telah dicapai selama melakukan pelatihan kepada mahasiswa prodi bahasa inggris UPP-ESSA
- 2) Revisi laporan
Revisi laporan dilakukan apabila terjadi kesalahan pada pembuatan laporan awal.
- 3) Pembuatan laporan akhir
Pembuatan laporan akhir dilakukan setelah melakukan revisi laporan agar dalam penyusunan laporan akhir diperoleh hasil yang lebih baik dan maksimal.

Berikut dokumentasi kegiatan Pelatihan dan Proses Perkenalan dengan Himpunan Mahasiswa Program Studi Bahasa Inggris (ESSA) dan Penjelasan Mengenai Desain Grafis



Gambar 1. Perkenalan Dengan Mahasiswa ESSA



(a)

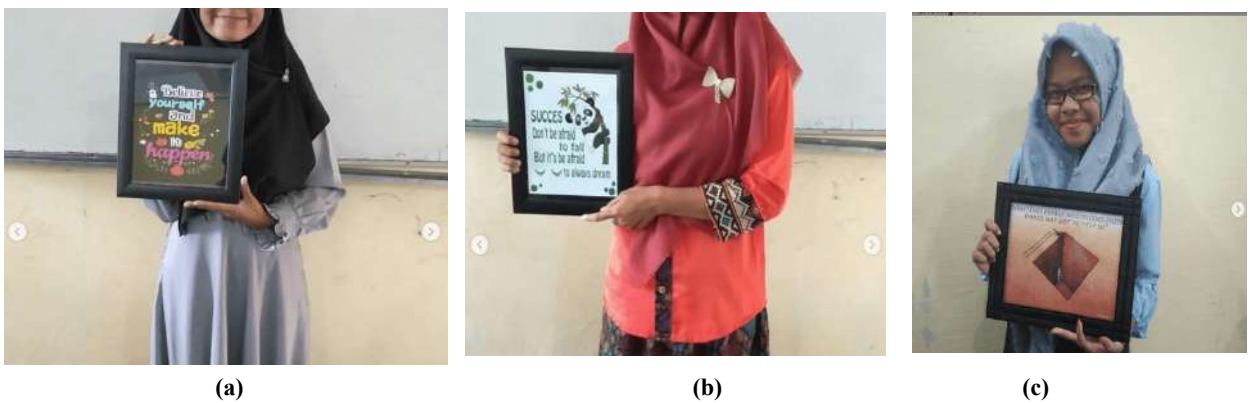


(b)

Gambar (a), (b) Praktek Pembuatan Poster Menggunakan Photoshop



Gambar 2. Foto Bersama Dengan Para Peserta



Gambar 3. (a), (b) dan (c) Hasil Cetak Poster Perorangan

4. Kesimpulan

Dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, dapat diambil kesimpulan bahwa: praktek pembuatan website statis mampu membuat peserta antusias dan bersemangat dalam mengenal desain grafis. Peserta pelatihan mampu mengkreasi ide atau gagasannya secara sistematis dalam pembuatan poster, mulai dari jenis font, ukuran font, warna tulisan bahkan warna background poster tersebut.

Daftar Pustaka

- [1] Anderson Ronald, H. (1994). Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran (terjemahan Yusufhadi Miarso, dkk). *Jakarta: Raja Grafindo Persada.*
- [2] Diandra, D. (2019, August). Program Pengembangan Kewirausahaan Untuk Menciptakan Pelaku Usaha Sosial Yang Kompetitif. In *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar* (Vol. 10, No. 1, pp. 1340-1347).
- [3] Diyatulloh, S. R., & Santosa, A. B. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Poster Pada Mata Pelajaran Sensor dan Aktuator Kelas XI TEI SMK Negeri 1 Labang Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 7(2).
- [4] Hidayat, Heri. 2011. *Menjadi Master Photoshop Untuk Pemula Dari Nol Hingga Mahir.* Jakarta: Dunia Komputer.
- [5] Observasi. (2020). Pelaksanaan Observasi ke Lokasi Pengabdian Masyarakat
- [6] Rupa, J. S. Perancangan Karya Desain Grafis Untuk Periklanan Lembaga Java-Eleven Outbound.
- [7] Saifudin, M. E. (2022). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang Desain Grafis Untuk Meningkatkan Ekonomi Masyarakat Karang Taruna Di Masa Pandemi Mandiri-Tegal Alur. *JAMAICA: Jurnal Abdi Masyarakat*, 2(3), 115-119.
- [8] Sanata Dharma. Juhaeri. 2009. *Pengantar Multimedia Untuk Media Pembelajaran -bagian 2-* Published: July 10, 2009 · dari <http://tutorial.babastudio.com/>

- [9] Setyawardani, T., Widayaka, K., Sularso, K. E., & Wakhdia, Y. (2019). Wirausahawan Muda Mandiri dengan Program Pengembangan Kewirausahaan di Universitas Jenderal Soedirman. *Jurnal Surya Masyarakat*, 2(1), 50-57.
- [10] Suharyono, S., Astuti, D., Sastra, M., & Wati, L. (2022). Implementasi Program Pengembangan Kewirausahaan di Politeknik Negeri Bengkalis. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 618-632.