

Pelatihan Adobe Photoshop untuk Meningkatkan Skill Desain Grafis Pelajar SMK XI DKV Pangeran Antasari

Adobe Photoshop Training to Enhance Graphic Design Skills for Vocational High School Students of XI DKV Pangeran Antasari

Joko Bintarto^{1*}, John², Juli Atika³

¹⁻²Fakultas Seni dan Desain, Prodi Desain Komunikasi Visual, Universitas Potensi Utama, Indonesia

³Fakultas Seni dan Desain, Prodi Desain Interior, Universitas Potensi Utama, Indonesia

Email: jbintarto@gmail.com¹, john0128thang@gmail.com², juliatika4@gmail.com³

Riwayat Artikel:

Naskah Masuk: 10 Desember 2025;

Revisi: 05 Januari 2026;

Diterima: 10 Februari 2026;

Tersedia: 12 Februari 2026

Keywords: *Adobe Photoshop; Graphic Design; Qualitative Method; Skills; Training*

Abstract: *This training is designed to enhance the graphic design skills of students at SMK XI DKV Pangeran Antasari through Adobe Photoshop training. It responds to the increasing demand for graphic design proficiency in the digital era. The training uses a practical qualitative research method with a direct approach, allowing participants to immediately apply the knowledge gained. The methods include interactive workshops, practical demonstrations, and skills evaluations. As a result, there has been a significant improvement in the students' abilities. About 85% of participants are now able to independently create simple designs. This success highlights the effectiveness of the training in providing essential skills for students. Upon completing this training, it is expected that participants will be able to foster their creativity, particularly in graphic design. This skill set will serve as a solid foundation for students to pursue careers as professional designers in the workforce. The training not only increases their technical capabilities but also prepares them for future professional opportunities in the competitive design industry.*

Abstrak.

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis siswa SMK XI DKV Pangeran Antasari melalui pelatihan Adobe Photoshop. Kegiatan ini dilakukan sebagai respons terhadap kebutuhan yang semakin meningkat akan keterampilan desain grafis di era digital. Pelatihan ini menggunakan metode penelitian kualitatif praktis dengan pendekatan langsung, yang memungkinkan peserta untuk langsung menerapkan pengetahuan yang diperoleh. Metode yang digunakan meliputi workshop interaktif, demonstrasi praktis, dan evaluasi keterampilan. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan kemampuan yang signifikan, dengan 85% peserta mampu membuat desain sederhana secara mandiri. Keberhasilan ini menunjukkan efektivitas pelatihan dalam memberikan keterampilan dasar yang penting bagi siswa. Diharapkan setelah mengikuti pelatihan ini, peserta akan dapat mengembangkan kreativitas mereka, khususnya dalam bidang desain grafis. Keterampilan ini akan menjadi landasan yang kokoh bagi siswa untuk menjadi desainer profesional di dunia kerja. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis mereka, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk peluang profesional di industri desain yang kompetitif.

Kata kunci: Adobe Photoshop; Desain Grafis; Keterampilan; Metode Kualitatif; Pelatihan

1. LATAR BELAKANG

Di era digital saat ini, keterampilan desain grafis menjadi salah satu kompetensi utama yang dibutuhkan di dunia kerja, terutama di bidang kreatif seperti desain iklan, media sosial, dan penerbitan. SMK XI DKV Pangeran Antasari, sebagai sekolah kejuruan di bidang Desain Komunikasi Visual (DKV), memiliki kurikulum yang mencakup pembelajaran perangkat lunak desain seperti Adobe Photoshop. Namun, berdasarkan observasi awal, banyak siswa

mengalami kesulitan dalam menguasai alat-alat dasar Photoshop, yang menghambat pengembangan kreativitas mereka.. Menurut Tjahyadi dan Antonio, 2003 mendefenisikan desain grafis ialah penyampaian komunikasi secara visual yang memanfaatkan gambar dalam menyampaikan informasi atau pesan melalui cara yang sangat efektif.(Tjahyadi & Antonio dalam John, et.al., 2025). Desain grafis merupakan salah satu jurusan atau bidang yang sangat berpeluang terus berkembang untuk ikut bersaing dalam era digital dan industri kreatif.

Aplikasi program Adobe Photoshop merupakan aplikasi yang berorientasikan untuk memodifikasi ataupun memanipulasi gambar atau foto. Keunggulannya ada pada akurasi pengaturan warna, kecanggihan fasilitas efek serta filter, serta kemampuan modifikasi tipografi atau teks yang unik. Khaeruddin, 2005:13)

Bagi desainer profesional adobe photoshop bukan sekedar aplikasi edit gambar atau foto melainkan alat selayaknya cangkul bagi seorang petani. Aplikasi ini menjadi syarat utama untuk dikuasai bagi seorang desain grafis. Aplikasi ini juga menjadi senjata utama bagi seorang fotografer untuk sentuhan akhir dari karya seninya.

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan praktis siswa SMK XI DKV Pangeran Antasari dalam menggunakan Adobe Photoshop, selain itu pelatihan ini dapat membekali siswa dengan pengetahuan dasar dan lanjutan tentang desain grafis.serta mendorong inovasi dalam pembelajaran vokasi melalui pendekatan praktis sebagai modal di dunia kerja dan berwirausaha.

Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan siswa mampu meningkatkan kompetensi siswa yang dapat langsung diterapkan di dunia kerja, serta kontribusi terhadap pengembangan pendidikan vokasi di daerah. Pendidikan vokasi menurut UU No 12 tahun 2012 adalah sistem pendidikan kejuruan dan pendidikan tinggi yang diarahkan pada penguasaan keahlian terapan tertentu.(UU No 12thn 2012 dalam Samsul Bahri, et. al., 2021:130). Selain itu, kegiatan ini memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah menengah kejuruan.

2. METODE KEGIATAN

Metode penelitian adalah cara sistematis untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan dan kegunaan tertentu.(Garaika & Darmanah, 2019:1). Metode pelatihan yang digunakan adalah metode kualitatif dengan memberikan pengenalan dasar tentang adobe photoshop dan praktikal langsung di laboratorium desain grafis SMK DKV Pangeran Antasari.

Metode penelitian kualitatif menurut Sugiyono “ penelitian yang berbasis filosofi postpositivisme maksudnya penelitian dilakukan senatural mungkin dalam pelatihan dengan pematik menjadi instrumen utama dalam pelatihan ini. (Sugiyono, 2018:13).

SMK Swasta Pangeran Antasari Helvetia Labuhan Deli memiliki 1 ruangan laboratorium desain grafis yang dikhususkan untuk jurusan DKV. Hal ini sangat membantu pemateri dalam melakukan pelatihan ini. Selain itu antusias para peserta sangat tinggi dalam mengikuti pelatihan ini.

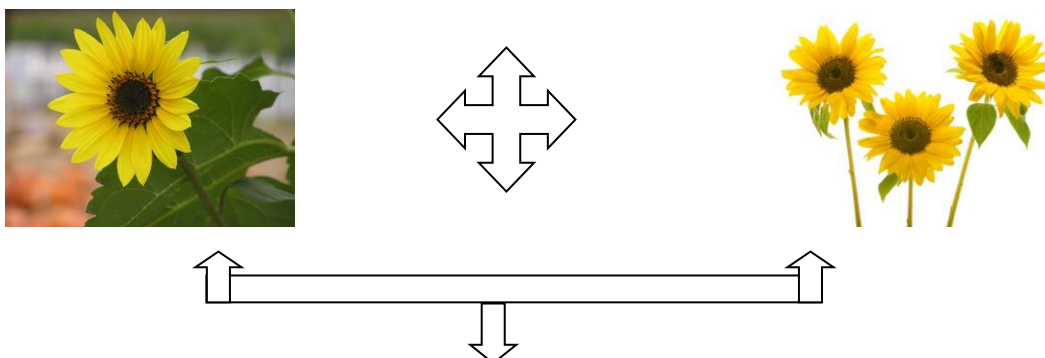
Tahapan pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang kami laksanakan di SMK Pangeran Antasari adalah sebagai berikut:

- Tahap Awal dengan pengenalan pemateri kepada para peserta yakni siswa-siswi SMK Pangeran Antasari Helvetia Kecamatan Labuhan Deli kelas XI DKV.
- Tahap kedua dengan dari penyampaian materi secara teori dengan mengenalkan perangkat desain yang digunakan lalu menjelaskan beberapa tools yang ada di dalam adobe photoshop.
- Tahap selanjutnya memberikan contoh cara penggunaan adobe photoshop kepada para peserta, mungkin mereka sudah mengenal adobe photoshop sebagai perangkat aplikasi pengedit gambar.
- Tahap keempat yaitu melakukan pelatihan dengan memberikan arahan kepada para peserta dengan terlebih dahulu dalam penggunaan adobe photoshop. Materi awal yang disampaikan seperti mengedit pas photo sebagai latihan dasar.



Gambar 1. Latihan dasar editing pas photo

- Tahap kelima setelah cukup dalam mengarahkan peserta dalam mengenal adobe photoshop dan menggunakan beberapa fitur atau tools yang ada di dalamnya. Kemudian masuk ke materi inti untuk membuat melakukan editing gambar yang lebih rumit.





Gambar 2. Editing dengan menggabungkan beberapa gambar dan membuat tambahan dengan tools Adobe Photoshop

- f. Tahapan akhir melakukan sesi tanya jawab, bagaimana para peserta memahami dengan apa yang sudah dijelaskan dan dipraktekkan secara langsung. Hal ini bertujuan bagi pemateri dalam menganalisa dan mengetahui pemahaman serta kompetensi para peserta pelatihan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Lokakarya dan pelatihan

Pelatihan Adobe Photoshop Untuk Meningkatkan Skill Desain Grafis Pelajar SMK XI DKV Pangeran Antasari telah berhasil memberikan peserta pengetahuan dan keterampilan tambahan khususnya dalam bidang desain grafis. Peserta berhasil mengikuti tahapan atau langkah yang diberikan oleh pemateri, peserta dengan memiliki rasa ingin tahu dan semangat belajar mereka dengan bidang ilmu yang kreatif di tingkat sekolah menengah kejuruan ini. Pada pelatihan ini peserta dianggap mampu mengikuti pelatihan dengan hasil analisa kami tercapai 85% tingkat keberhasilan peserta.

B. Memahami penggunaan perangkat editing adobe photoshop

Dalam kegiatan ini pengenalan aplikasi perangkat editing adobe photoshop dalam pelatihan sangat penting agar peserta bisa menggunakannya. Hal ini merupakan Upaya meningkatkan keterampilan dasar dalam ilmu desain grafis terutama jurusan desain komunikasi visual, yang merupakan salah satu jurusan unggulan dari SMK Pangeran Antasari.



Gambar 3. Pemateri menyampaikan tentang adobe photoshop dan cara menggunakannya

Dalam gambar di atas terlihat peserta mendengarkan materi yang dipaparkan oleh pemateri, Pelatihan cara menggunakan adobe photoshop dalam melakukan editing gambar dilakukan mulai dari awal, dimulai dari pengenalan adobe photoshop, mengedit gambar sederhana sampai melakukan editing gambar yang lebih rumit.

C. Modal berwira usaha bagi peserta

Melalui pelatihan ini para peserta juga dapat menggunakan kemampuan mereka dengan memulai berwirausaha kecil-kecilan. Wirausaha menurut KBBI adalah “Orang yang pandai atau berbakat mengenali produk baru, menentukan cara produk baru, menyusun operasi untuk pengadaan produksi baru, memasarkannya, serta mengatur permodalan operasinya”. (KBBI dalam Fahri Sahrul Ramadhan, et.al, 2024:292)

D. Faktor pendukung dan faktor penghambat

Beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah besarnya minat dan antusiasme peserta selama kegiatan, serta fasilitas dari pihak sekolah yang sangat mendukung. Sehingga kegiatan berlangsung dengan lancar dan efektif, sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu pelatihan, tetapi tidak menghalangi untuk kami berbuat lebih dan kreatif dalam pelaksanaan pelatihan di dalam kegiatan PKM ini.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan Adobe Photoshop Untuk Meningkatkan Skill Desain Grafis Pelajar SMK XI DKV Pangeran Antasari memberikan peserta keterampilan dan pengetahuan berharga dalam memanfaatkan perangkat desain yang mudah dan multiplatform. Kemampuan ini akan memiliki dampak positif dalam berbagai konteks, dari pendidikan hingga kewirausahaan, dan akan terus membantu peserta dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan desain yang lebih luas

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut;

- a. Peserta mengetahui dasar-dasar Adobe Photoshop sebagai salah satu perangkat desain grafis yang sangat populer.
- b. Melalui pelatihan ini peserta dapat menggunakan Adobe Photoshop dengan baik dan mahir menggunakan berbagai tools yang tersedia, serta dapat berkreasi dengan hasil kerja masing-masing.



Gambar 4. Foto Dokumentasi Bersama Peserta Pelatihan Kelas XI DKV SMK Pangeran Antasari

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis berikan kepada Ibu Suryani, M.Pd. selaku Kepala Sekolah Menengah Kejuruan Swasta Pangeran Antasari yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan kegiatan PKM di sekolah SMKS Pangeran Antasari Helvetia Kecamatan Labuhan Deli , serta kepada para peserta pelatihan yakni kelas XI DKV SMKS Pangeran Antasari Helvetia Kecamatan Labuhan Deli yang mau ikut serta berpartisipasi dalam kegiatan

PKM ini. Kepada LPPM Universitas Potensi Utama yang telah membantu penulis dalam mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan PKM ini. Juga dengan pihak-pihak lainnya yang sudah ikut serta dalam pelaksanaan.

DAFTAR REFERENSI

- Adobe Systems Incorporated. (2023). *Adobe Photoshop user guide*. Adobe Press.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Bahri, S., Jayadi, M., & Mansur. (2021). Pengenalan sistem pendidikan vokasi Politeknik Negeri Ujung Pandang bagi siswa SMA Negeri 7 Pinrang. *Prosiding 5th Seminar Nasional Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat 2021*, 130-134.
- Garaika, & Darmanah. (2019). *Metodologi penelitian*. Lampung Selatan: CV. HIRA TECH.
- John Rendy P., & Bintarto, J. (2025). Pelatihan desain kartu nama dan stiker label nama pada sekolah SMA Swasta Pangeran Antasari Labuhan Deli. *Jurnal Pengabdian Nian Tana*, 3(3), 88-94. <https://doi.org/10.59603/jpmnt.v3i3.931>
- Khaeruddin. (2005). *Belajar otodidak Adobe Photoshop CS*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Mulyadi, A., & Rahmawati, N. (2020). Pelatihan desain grafis sebagai bekal kewirausahaan siswa SMK. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 55-63.
- Nugroho, Y., & Setiawan, D. (2021). Peningkatan kompetensi desain grafis siswa SMK melalui pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 11(1), 67-76.
- Prabowo, R., & Santoso, B. (2022). Penerapan software desain grafis dalam meningkatkan soft skill siswa SMK. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 98-106.
- Ramadhan, F. S., et al. (2024). Pengertian wirausaha dan karakteristik wirausaha. *Jurnal Mutiara*, 2(3), 289-298. <https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i3.1342>
- Sari, R., & Pratama, A. (2020). Pelatihan desain grafis berbasis Adobe Photoshop bagi siswa SMK. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(2), 145-152.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyadi, E., & Kurniawan, F. (2021). Implementasi pembelajaran desain komunikasi visual di SMK. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 9(2), 110-119.
- Wahyuni, D., & Lestari, S. (2022). Peningkatan keterampilan desain grafis siswa melalui pelatihan berbasis industri kreatif. *Jurnal Vokasi dan Teknologi*, 8(1), 33-42.
- Wulandari, S., & Hidayat, T. (2019). Pengaruh pelatihan desain grafis terhadap kreativitas siswa sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan Kejuruan*, 6(3), 201-210.