

Bimbingan Pengoperasian Photoshop dalam Rangka Pengembangan Kapabilitas Komunikasi Visual dan *Entrepreneurial Mindset*

Al Zuhri^{1*}, Alfikia², Noviani³, Cut Reski⁴, Anggun⁵, Alfianita⁶, Sriminarti⁷, Fitria Akmal⁸, Ibnu Phonna Nurdin⁹

^{1,2,3,4,5,6,7}Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Teuku Umar, Indonesia

⁸Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Malikussaleh, Indonesia

⁹Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Syiah Kuala, Indonesia

Korespondensi;

Nama*: Al Zuhri

Email*: alzuhri@utu.ac.id

Diterima: 29 September 2024. Disetujui: 23 Desember 2024. Dipublikasikan: 29 Desember 2024

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menghadirkan berbagai perangkat lunak desain komunikasi visual, salah satunya Photoshop yang berperan penting dalam dunia pendidikan maupun peluang wirausaha kreatif. Namun, temuan awal di SMA Negeri 3 Meulaboh, Aceh Barat menunjukkan bahwa wawasan peserta didik tentang pemanfaatan dan pengoperasian Photoshop sebagai instrumen desain komunikasi visual masih menjadi kendala. Kondisi ini menuntut adanya pelatihan bagi mereka yang dapat meningkatkan kompetensi visual sekaligus membentuk pola pikir berwirausaha (*entrepreneurial mindset*). Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan metode eksplikasi, diskusi, dan bimbingan teknis yang melibatkan 30 peserta didik. Tahapan pelaksanaan terdiri atas analisis kebutuhan, persiapan, pelaksanaan, dan pendampingan oleh tim penyelenggara pengabdian. Materi difokuskan pada pengenalan dan pengoperasian Photoshop serta praktik desain stempel sebagai sarana belajar dasar. Hasil *pre-test* menunjukkan semua peserta belum pernah mengoperasikan Photoshop untuk kegiatan desain. Namun, pasca kegiatan dua diantara peserta didik yang mau mencoba mengoperasikan Photoshop secara langsung dengan bimbingan tim sudah mampu mengoperasikan fitur dasar meskipun keterampilannya masih perlu dilatih. Kegiatan ini menegaskan bahwa pengabdian yang dilakukan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik, menumbuhkan kesadaran akan peluang wirausaha kreatif, serta memberikan alternatif kegiatan positif di era digital.

Kata Kunci: photoshop, desain grafis, komunikasi visual

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi yang ada saat ini, *software-software* canggih ikut bermunculan yang memberikan sokongan berguna bagi manusia beraktivitas dalam berbagai aspek. Di bidang desain komunikasi visual, lahir *software-software* seperti Photoshop dengan keunggulannya tersendiri yang bahkan dapat menjadi mesin pencetak uang bagi yang lihai memaknainya keberadaannya.

Desain komunikasi visual atau juga sering disebut dengan desain grafis merupakan keilmuan visual, diciptakan dengan harapan dapat menjadi sarana penyampaian pesan yang efektif dan efisien. Hal ini dapat pula mendukung kegiatan di bidang pendidikan dan pelatihan keterampilan untuk menyemai ilmu pengetahuan di bidang karya visual. Selain itu, desain komunikasi visual dikategorikan sebagai salah satu bentuk seni rupa yang memberikan kebebasan kepada sang *designer* (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan memproduksi dan mengkomunikasikan sebuah pesan [1]. Produk dari desain komunikasi visual hampir saban hari kita saksikan seperti poster, spanduk, baliho, papan nama, kartu nama, kalender, *packaging*, dan lainnya [2]. Ini menjadi contoh dari penerapan keterampilan dalam desain komunikasi visual dan

fungsi *software* seperti Photoshop. Photoshop pada dasarnya merupakan *software* buatan Adobe Systems yang mengkhususkan diri pada pengeditan gambar dan pembuatan efek yang banyak digunakan fotografer digital dan perusahaan periklanan [3].

Desain komunikasi visual menjadi salah satu pekerjaan dalam bidang komunikasi yang berhubungan dengan grafika (percetakan) atau pada bidang dua dimensi dan statis (tidak bergerak dan bukan *time-based image*). Secara khusus, desain komunikasi visual adalah keahlian menyusun dan merancang unsur visual menjadi informasi yang menarik dan mudah dimengerti oleh publik [4]. Bidang profesi desain komunikasi visual menangani konsep komunikasi grafis yang meliputi merancang dan menyelaraskan unsur yang ditampilkan di dalamnya baik huruf, gambar, foto, warna, dan elemen grafis lainnya sesuai dengan tujuan komunikasi yang dilangsungkan [5].

Dalam proses kerjanya, perancang desain komunikasi visual atau yang sering disebut sebagai desainer grafis terlebih dahulu mengkonfirmasi kepada klien mengenai karya desain seperti apa yang diinginkan atau yang dikenal dalam dunia desain grafis sebagai desain brief [6]. Ini dilakukan agar klien lebih merasa puas dan terpenuhi apa yang diperlukannya, desainer grafis pun lebih mudah dalam pengerjaannya. Setidaknya, dapat mendekati ekspektasi klien. Ini

penting untuk kelanggengan usaha yang dijalankan sehingga dapat membuat pemesan menjadi klien tetap.

Terampil dalam bidang desain komunikasi visual memiliki nilai jual tersendiri karena dapat dimanfaatkan sebagai ladang bisnis yang sangat fantastis [7]. Terlebih masa-masa mendekati Pemilihan Umum (Pemilu) yang marak dengan kebutuhan terhadap iklan-iklan politik dalam berbagai wujud desain yang lahir dari tangan-tangan kreatif desainer. Salah satu peluang bisnis yang saat ini semakin berkembang di bidang desain grafis yang dapat dilakukan oleh semua pihak.

Dengan kenyataan tersebut, maka tim mempertimbangkan untuk berbagi wawasan mengenai cara pengoperasian Photoshop sebagai salah satu *software* yang mendukung dan sering digunakan dalam dunia desain komunikasi visual. Adapun target yang dipilih adalah peserta didik di SMA Negeri 3 Meulaboh, Aceh Barat. Pemilihan ini dilakukan berdasarkan temuan awal didapati masih minimnya wawasan peserta didik di sana terkait pemanfaatan *software* desain komunikasi visual, sementara peluang bisnis di bidang ini potensial. Kondisi ini membuat standar kompetensi yang mereka miliki rada mencemaskan di era *Artificial Intelligence* saat ini.

Berangkat dari realitas di atas, kami sebagai insan kampus merasa terpanggil untuk membuat pelatihan-pelatihan yang dapat menunjang kompetensi visual peserta didik di SMA Negeri 3 Meulaboh. Ini

dilakukan untuk membantu mereka apabila sudah menyelesaikan sekolah nanti diharapkan mampu berwirausaha dengan kompetensi komunikasi visual yang dibagi atau melanjutkan pendidikan di bidang tersebut untuk keahlian yang lebih matang. Di samping itu, ini juga dilakukan sebagai upaya untuk mengalihkan perhatian peserta didik dari bermain *game* di waktu luang ke kegiatan yang lebih positif dengan menciptakan karya desain atau bahkan menjadikannya bisnis yang menjanjikan. Kami memahami bahwa peran insan kampus sangat diharapkan di sini untuk dapat mendongkrak pengembangan wawasan peserta didik melalui pengabdian dan kerja sama lainnya yang saling menguntungkan.

METODE PELAKSANAAN

Metode kegiatan yang dilakukan pada kegiatan pengabdian ini adalah dengan metode eksplikasi, diskusi, dan bimbingan teknis. Kegiatan bimbingan di sini dilakukan secara tatap muka pada Selasa, 16 Mei 2023 di ruang serbaguna SMA Negeri 3 Meulaboh, Aceh Barat dengan peserta yang bergabung berjumlah 30 orang. Rentetan kegiatannya dibagi menjadi empat tahapan yakni analisis awal atau analisis kebutuhan, persiapan, pelaksanaan, dan pendampingan oleh tim penyelenggara. Konsep ini dipilih dengan pertimbangan kegiatan dapat berjalan tersistem dan terukur.



Gambar 1. Skema Pelaksanaan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian dilakukan secara tatap muka antara tim penyelenggara dan peserta didik dengan metode bimbingan langsung. Adapun fokus materi yang diangkat adalah terkait dengan desain stempel. Langkah awal dimulai dengan memberikan *pre-test*, hasilnya didapati sebanyak 12 dari 30 peserta didik menjawab pernah mendesain dan mengikuti kegiatan pengabdian desain komunikasi visual.

Sekalipun 18 peserta didik lagi menjawab belum pernah mendesain dan memperoleh pengabdian, namun

pengetahuan antara yang pernah dan yang tidak sama-sama baik terkait desain komunikasi visual, termasuk mereka dapat menjelaskan mana saja contoh produk desain komunikasi visual. Hanya saja, semua peserta didik menyampaikan bahwa mereka belum pernah mencoba desain stempel dan mendesain menggunakan Photoshop. Oleh karena itu, untuk pengembangan wawasan tim mengangkat bahasan terkait bagaimana cara mendesain stempel melalui Photoshop dengan cara yang mudah dan hasil yang menarik.



Gambar 2. Peserta didik Sedang Mengisi *Pre-Test*

Tim memulai materi bimbingan dengan pengenalan dasar terkait Photoshop dan cara pengoperasiannya. Selanjutnya, tim menyampaikan informasi dan wawasan tentang peluang bisnis dari desain komunikasi visual yang dapat dikembangkan saat ini melalui peranti digital. Materi di sini lebih ditekankan pada upaya eksplorasi pengetahuan, kesadaran, kepekaan, dan kepedulian peserta didik

terhadap pentingnya belajar desain komunikasi visual sebagai peluang bisnis di era digital. Sesi ini ditutup dengan tanya jawab dan memberikan kesempatan kepada peserta didik yang ingin mencoba praktik langsung di depan kelas dengan dibimbing langsung oleh tim penyelenggara. Kondisi ini dikarenakan perangkat yang dimiliki tim tidak mencukupi untuk memfasilitasi semua peserta didik.



Gambar 3. Pemberian Materi Pengabdian



Gambar 4. Peserta didik Praktik di Depan Kelas

Di bagian akhir, tim menyebarkan *post-test* untuk melihat dampak dari pengabdian yang dilakukan. Kondisinya didapati bahwa adanya perkembangan pengetahuan peserta didik dari sebelum dan setelah pengabdian dilakukan. Jika sebelumnya peserta didik sama sekali belum pernah bersentuhan langsung dengan Photoshop dalam desain komunikasi visual, sekarang mereka semua telah mencoba bersahabat dengan Photoshop bahkan beberapa di antara mereka sudah mampu mengoperasikan fitur-fitur dasar khususnya dalam desain stempel. Walaupun, kondisinya masih belum terlalu terampil.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMA Negeri 3 Meulaboh ini menunjukkan bahwa pembekalan pengetahuan dan keterampilan dasar desain komunikasi visual, khususnya melalui pengoperasian *software* Photoshop, mampu memberikan dampak positif terhadap peserta didik. Melalui rangkaian tahapan mulai dari analisis kebutuhan, persiapan, pelaksanaan, hingga pendampingan, peserta didik mendapatkan pengalaman baru yang sebelumnya belum pernah mereka rasakan,

terutama dalam praktik mendesain stempel secara digital.

Hasil *pre-test* dan *post-test* memperlihatkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta, meskipun masih pada level dasar. Hal ini menegaskan bahwa kegiatan pengabdian tidak hanya memperluas wawasan mengenai peluang bisnis desain komunikasi visual di era digital, tetapi juga menumbuhkan kesadaran dan motivasi untuk mengalihkan waktu luang ke arah aktivitas kreatif yang lebih produktif.

Dengan demikian, kegiatan ini dapat menjadi pijakan awal bagi peserta didik untuk mengembangkan kompetensi di bidang desain komunikasi visual baik untuk mendukung proses pendidikan selanjutnya maupun sebagai bekal wirausaha. Ke depan, diharapkan kegiatan serupa dapat dilakukan secara lebih intensif dengan fasilitas yang memadai, sehingga keterampilan yang ditransfer dapat semakin terasah dan memberikan manfaat jangka panjang bagi peserta didik maupun masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Migotuwio, "Desain grafis: Kemarin, kini, dan nanti," Yogyakarta: Alinea Media Dipantara, 2020.
- [2] T. Walisyah, "Bentuk-Bentuk Komunikasi Visual Dalam Periklanan," *Jurnal Komunika Islamika: Jurnal Ilmu Komunikasi dan Kajian Islam*, vol. 6, no. 1, pp. 33–57, 2019.
- [3] I. E. Isavela, N. Satu, V. I. A. Boro, Y. Riang, Y. A. G. Kaha, dan J. M. Uly, "Pelatihan Aplikasi Photoshop Untuk Edit Foto, Desain Poster, Feed Instagram Bagi Pelajar SMAN 1 Amfoang Barat Laut Kabupaten Kupang," *Jurnal Pengabdian/JPKM (LPMI Unvic)*, 2023.
- [4] A. Zikrillah, I. Irfansyah, and N. Haswanto, "Pemetaan pendidikan bidang desain komunikasi visual jenjang pendidikan menengah kejuruan," *Irama: Jurnal Seni Desain dan Pembelajarannya*, vol. 4, no. 1, pp. 23–32, 2022.
- [5] R. W. P. H. K. A. R. B. M. R. I. S. and L. J. I. W. A. P. Yasa, *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Perkembangannya*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- [6] H. Nuryadi, F. Hamdani, J. A. Putra, E. S. Susanto, and F. Idifitriani, "Pelatihan graphics design dasar dengan submateri materi desain brief," *Jurnal Pengabdian Rekayasa Sistem*, vol. 1, no. 1, pp. 13–16, 2023.
- [7] R. Dewi, W. Verina, and M. B. Akbar, "Pelatihan Desain grafis dengan pemanfaatan software photoshop sebagai peluang usaha graphic design training using photoshop software as a business opportunity," *Muhammad Barkah Akbar Imple*, vol. 2, no. 1, pp. 53.13–16, 2021.