



This Journal is available in Universitas Bhayangkara Jakarta Raya online Journals

## Journal of Computer Science Contributions (JuCoSCo)

Journal homepage: <https://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/jucosco>



# Pelatihan *Online* Photoshop Pada Remaja Masjid A-Syuhada Harapan Indah Bekasi

Wowon Priatna<sup>1</sup>, Rakhmat Purnomo<sup>1\*</sup>, Tri Dharma Putra<sup>1</sup> dan Andri Fajriya<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Jl. Raya Perjuangan No. 81 Margamulya, Bekasi Utara, Jawa Barat, Indonesia, [wowon.priatna@dsn.ubharajaya.ac.id](mailto:wowon.priatna@dsn.ubharajaya.ac.id), [rakhmat.purnomo@dsn.ubharajaya.ac.id](mailto:rakhmat.purnomo@dsn.ubharajaya.ac.id), [tridharma.putra@dsn.ubharajaya.ac.id](mailto:tridharma.putra@dsn.ubharajaya.ac.id), [andry.fajriya@dsn.ubharajaya.ac.id](mailto:andry.fajriya@dsn.ubharajaya.ac.id).

### Abstract

*Mastery of information technology for various circles of society has the effect of improving the quality of the nation. By mastering the use of technology, people can improve their quality and personal competitiveness in the current technological digitalization revolution. Including the youth of the A-Syuhada mosque, it is important to improve information technology skills, especially in graphic design. Therefore, the purpose of this Photoshop training is to improve the graphic design skills of mosque youth so that in activities related to images they do not experience difficulties or ask for help from other parties or order printing. This Photoshop training was held online due to the ongoing Covid-19 pandemic, and following the Ministry of Education and Culture's appeal by organizing online activities. The initial preparation stage in this training is direct observation and interviews with the mosque's DKM to collect data about the activities carried out, record the number of participants, arrange the implementation schedule and materials to be delivered during the training. The core stage of the implementation is the provision of Photoshop material, with the material delivered including: basic introduction to Photoshop, toolbox, logo creation, banner making, banners and image editing. As a result of this training, participants are able to make pictures that have been exemplified during the training.*

*Keywords*— training, Photoshop, youth mosque A-Syuhada, design graphics

### Abstrak

Penguasaan teknologi informasi untuk berbagai kalangan masyarakat berefek dapat meningkatkan kualitas bangsa. Dengan menguasai penggunaan teknologi maka masyarakat dapat meningkatkan kualitas diri dan daya saing pribadi di masa revolusi digitalisasi teknologi saat ini. Termasuk pada remaja masjid A-Syuhada, penting meningkatkan kemampuan teknologi informasi khususnya dalam desain grafis. Oleh karenanya, tujuan dari pelatihan Photoshop ini adalah untuk meningkatkan kemampuan desain grafis remaja masjid agar dalam kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan gambar tidak mengalami kesulitan maupun meminta bantuan pihak lain atau memesan kepercetakan. Pelatihan Photoshop ini diadakan secara online disebabkan adanya pandemi Covid-19 yang belum berakhir, dan mengikuti himbuan kemendikbud dengan menyelenggarakan kegiatan-kegiatan secara daring. Tahap persiapan awal dalam pelatihan ini adalah observasi dan wawancara langsung dengan pihak DKM masjid untuk mengumpulkan data seputar kegiatan yang dilakukan, mendata jumlah peserta, mengatur jadwal pelaksanaan dan materi yang akan disampaikan selama pelatihan. Tahapan inti pelaksanaan adalah pemberian materi Photoshop, dengan materi yang disampaikan antara lain: pengenalan dasar Photoshop, *toolbox*, pembuatan logo, pembuatan *banner*, spanduk dan *editing* gambar. Hasil dari pelatihan ini peserta mampu membuat gambar-gambar yang telah dicontohkan selama pelatihan.

Kata kunci— pelatihan, Photoshop, remaja masjid A-Syuhada, desain grafis.

### Artikel info

Diterima (04/03/2021)

Direview (28/03/2021)

Diterbitkan (31/07/2021)

Korespondensi : [rakhmat.purnomo@dsn.ubharajaya.ac.id](mailto:rakhmat.purnomo@dsn.ubharajaya.ac.id)

Copyright©2021. Published by Faculty of Computer Science – Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

## **I. PENDAHULUAN**

Penguasaan teknologi informasi untuk remaja masjid adalah peningkatan kualitas bangsa dan masyarakat. Dengan menguasai penggunaan teknologi maka para remaja masjid dapat meningkatkan kualitas diri dan daya saing pribadi di masa revolusi digitalisasi teknologi saat ini. Begitu juga pada remaja masjid A-Syuhada penting meningkatkan kemampuan teknologi informasi khususnya dalam desain grafis. Kegiatan-kegiatan yang diselenggarakan remaja masjid A-Syuhada antara lain adalah Kajian rutin setiap minggu ba'da Isya, olahraga badminton setiap jumat malam, santunan anak yatim, Mablit setiap enam bulan sekali dan Bansos bencana alam. semua kegiatan tersebut memerlukan dokumentasi dimulai dari membuat poster, spanduk, editing photo, banner, dokumentasi acara-acara kegiatan DKM masjid. Hanya sebagian kecil dari anggota remaja masjid yang mempunyai kemampuan desain grafis. Dampaknya ketika anggota yang mempunyai keahlian desain grafis berhalang karena sakit, anggota sekolah atau di tempat kerja serta Sulit mengumpulkan anggota karena banyak yg sibuk dengan kegiatan masing masing maka anggota remaja lain tidak bisa menggantikan dalam persiapan atau dokumentasi kegiatan yang berhubungan dengan gambar.

Dari permasalahan mitra diatas makan tim pengabdian masyarakat universitas memberikan solusi untuk mengadakan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Photoshop. Pelatihan adalah suatu proses pembelajaran yang memperbanyak praktek dibandingkan teori (Yuliati, 2020), Pelatihan memainkan peran penting dalam setiap organisasi yang bertindak sebagai alat strategi untuk pengembangan organisasi (Jevana, 2017), dan meningkatkan kinerja karyawan (Khan et al., 2011). Tujuan pelatihan adalah individu maupun kelompok yang dilatih mempunyai penguasaan ketrampilan yang dapat dikuasai (Arumi & Burhanuddin, 2018).

Tujuan kegiatan pelatihan ini adalah:

1. Peserta mengenal fungsi penggunaan aplikasi Photoshop
2. Peserta mampu membuat logo, spanduk dan banner menggunakan Photoshop
3. Peserta mampu melakukan editing manipulasi gambar menggunakan photosop.

## **II. METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan pelatihan dilakukan secara online menggunakan google meet berlangsung selama 8 jam. Peserta pelatihan adalah Remaja A-Syuhada sebanyak 17 orang. Pelatihan ini menawarkan teknologi tepat guna dengan menggunakan Photoshop. Metode dalam Kegiatan pelatihan ini berdasarkan tahapan (Dessler, 2013), dibawah ini:

1. Menganalisis kebutuhan adalah dengan melakukan wawancara dan observasi langsung untuk mendapatkan informasi mengenai masalah yang dihadapi, peserta pelatihan, materi pelatihan, perangkat computer dan aplikasi yang harus di install.

2. Merancang keseluruhan program pelatihan yang akan dilakukan dimulai dari pembukaan, pelaksanaan pelatihan dan acara penutupan pelatihan.
3. Menyusun materi yang akan digunakan selama pelatihan.
4. Implementasi pelatihan Photoshop. Pelatihan dilakukan secara *online* menggunakan *Google Classroom* untuk pemberian materi, pretes dan pos tes dan untuk melakukan pelatihan *online* menggunakan aplikasi *Google meet*.
5. Menilai atau mengevaluasi efektivitas materi yang telah dilakukan selama pelatihan. Persamaan Matematis.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan sebelum pelaksanaan kegiatan pengabdian dimulai dengan memberikan soal *pretest* untuk mengetahui wawasan peserta mengenai bidang desain grafis seminggu sebelum pelatihan kepada 22 orang peserta dengan soal *pretest* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Pertanyaan *Pretest*

No	Pertanyaan
1	Peserta mengetahui aplikasi-aplikasi pengolah gambar.
2	Peserta mengetahui perbedaan gambar bitmap dan vektor.
3	Peserta mengetahui aplikasi pengolah gambar bitmap dan vektor.
4	Peserta mengetahui area kerja aplikasi Photoshop.
5	Peserta mengetahui fungsi-fungsi dasar aplikasi Photoshop.
6	Peserta mengetahui penggunaan fungsi-fungsi dasar aplikasi Photoshop untuk membuat karya sederhana
7	Peserta mengetahui pembuatan Spanduk dengan aplikasi Photoshop.
8	Peserta mengetahui pembuatan banner dengan aplikasi Photoshop
9	Peserta mengetahui berbagai macam tipe data gambar dan kelebihan-kekurangannya

Sumber : Hasil Pelaksanaan (2021)

Soal *pretest* disebar kepada peserta melalui *google classroom* yang sebelumnya sudah dibuatkan. Hasil dari *pretes* menunjukkan 70% peserta mengenal Photoshop dan aplikasi pengolah gambar. Tahap berikutnya ada pelaksanaan pelatihan *photoshop* dimana kegiatan terdapat beberapa materi yang disampaikan, yaitu:

#### 1. Pengenalan dasar Photoshop

Materi yang disampaikan adalah seputar manfaat penggunaan Photoshop, pengenalan *tool box*, *canvas*, *layer*, Pengenalan pencampuran gambar, merubah *background gambar*, *cropping*, merubah bentuk format gambar dan fitur-fitur yang ada di *Photoshop* beserta contoh menggunakan *tool box*



### 3. Pembuatan Poster, Spanduk dan Banner

Materi ketiga dalam pelatihan ini adalah peserta diberikan materi pembuatan poster, *banner* dan spanduk. Membuat spanduk, banner dan poster teknik dasarnya sama caranya hanya beda dalam ukuran lembar kerja. Didalam pembuatan poster, spanduk, banner disampaikan beberapa tool box yang sering digunakan diantaranya: mengambil template, memotong gambar, mengatur posisi object, memberikan efek pada object, manipulasi gambar dan fungsi lainnya. Dengan materi ini peserta ketika adanya kegiatan dapat membuat sendiri poster dan spanduk. Pemerian materi dapat dilihat pada gambar 3.



Sumber : Hasil Pelaksanaan (2021)

**Gambar 3.** Pelatihan Pembuatan Poster

### 4. Manipulasi Gambar

Materi pelatihan terakhir adalah peserta diajarkan cara edit, manipulasi dan pemberian efek pada gambar. Dalam tahapan manipulasi sering menggunakan *Layer Style* yang memiliki fungsi beberapa seperti menambahkan efek berupa bayangan (*shadow*), sinar (*glow*), dan juga merubah warnanya, dengan warna lain, warna gradasi (*Gradient*), dan juga tekstur (*Pattern*). Pemberian materi manipulasi gambar dapat dilihat pada gambar 4.

Tahap terakhir dalam pelatihan ini adalah evaluasi dengan memberikan *post test* kepada seluruh peserta yang mengikuti pelatihan. *Post test* ini dimaksudkan untuk melakukan evaluasi sejauh mana peserta memahami materi yang telah disampaikan. Soal *post test* ditunjukkan pada tabel 2.



Sumber : Hasil Pelaksanaan (2021)

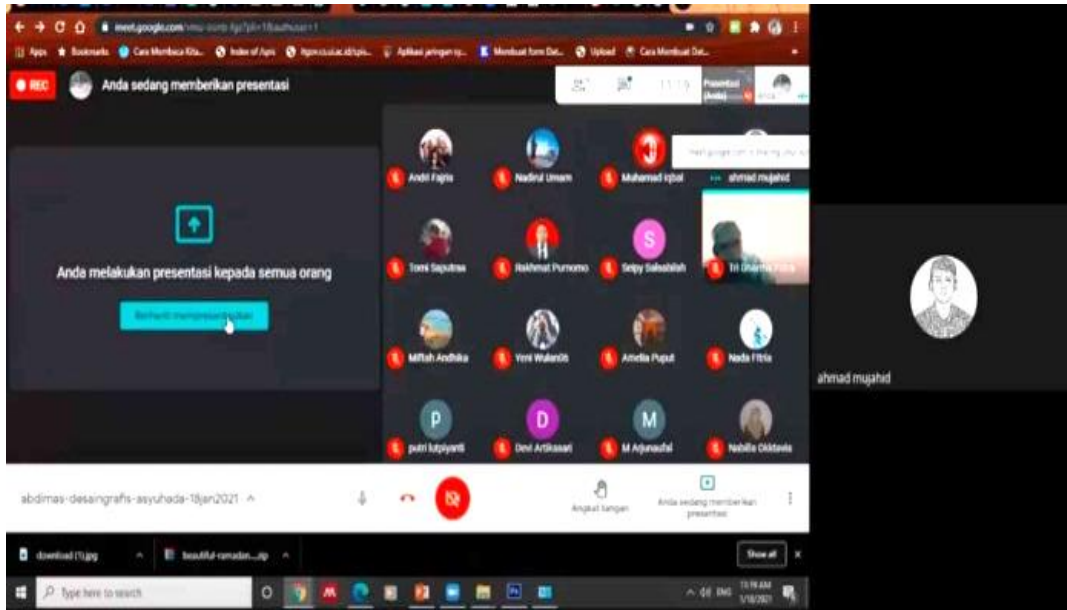
**Gambar 4.** Pelatihan Manipulasi Gambar

**Tabel 2.** Pertanyaan *PostTest*

No	Pertanyaan
1	Fungsi aplikasi Photoshop
2	Fungsi tool box Photoshop
3	Cara menambah layar di Photoshop
4	Cara crop gambar di Photoshop
5	Tool untuk seleksi gambar
6	Tool-tool untuk mewarnai object
7	Teknik manipulasi gambar
8	Menyimpan gambar format jpg di photosop
9	Merubah ukuran gambar diPhotoshop

Sumber : Hasil Pelaksanaan (2021)

Hasil dari jawaban *post test* yang telah diisi oleh peserta yang berjumlah 17 orang, hamper semua peserta dapat menjaskan pertanyaan *post test*. Tahap terakhir dalam pelatihan ini adalah sesi tanya jawab disini peserta diberikan waktu untuk bertanya soal materi yang telah disampaikan. Gambar 5 adalah dokumentasi dari proses tanya jawab.



Sumber : Hasil Pelaksanaan (2021)

Gambar 5. Proses Tanya Jawab

#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan pelatihan ini, dapat kami simpulkan bahwa: (i) peserta mengikuti pelatihan melalui *Google Meet* dengan memperhatikan selama materi disampaikan, (ii) peserta diberikan pre test untuk mengetahui wawasan pengeolaan gambar dan penggunaan aplikasi adobe Photoshop, dan (iii) materi pelatihan yang disampaikan adalah pengenalan teknik dasar Photoshop, pembuatan logo, poster, banner dan spanduk. Untuk mengevaluasi keberhasilan dari pelatihan ini, maka semua peserta diberikan penugasan, sehingga mendorong peserta untuk mengingat dan mempraktekan materi yang sudah disampaikan.

#### Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada LPPMP Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah mendanai pelatihan Photoshop ini dalam rangka pengabdian kepada masyarakat, dan terima kasih juga kepada remaja masjid A-Syuhada Harapan Indah Bekasi yang telah jadi mitra untuk kegiatan pengabdian masyarakat ini.

#### Referensi

- Arumi, E. R., & Burhanuddin, A. (2018). Peningkatan kreativitas siswa sekolah menengah pertama dengan pelatihan corel draw. *Peningkatan*, 1(2), 69–74.
- Dessler. (2013). *Manajemen Sumber Daya Manusia Human Reources* (Jilid 2). Prenhalindo.

- Jevana, R. J. (2017). Research On Effective Training Method In Organizations – A Millennials Need. *International Journal of Innovative Research and Advanced Studies (IJIRAS)* , 4(5), 300–305. [https://www.researchgate.net/publication/319851805\\_Research\\_On\\_Effective\\_Training\\_Method\\_In\\_Organizations\\_-\\_A\\_Millennials\\_Need](https://www.researchgate.net/publication/319851805_Research_On_Effective_Training_Method_In_Organizations_-_A_Millennials_Need)
- Khan, R. A. G., Khan, F. A., & Khan, M. A. (2011). Impact of Training and Development on Organizational Performance. *Global Journal of Management and Business Research*, 11(7), 63–69.
- Yuliati, T. (2020). Pelatihan Komputer Grafis Sebagai Upaya Peningkatan Softskill Bidang Desain Dan Editing Pada Stt Dumai. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 26(2), 77. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v26i2.16448>