

PENINGKATAN KOMPETENSI DESAIN GRAFIS SISWA TKJ MELALUI PELATIHAN ADOBE PHOTOSHOP BERBASIS PRODUKSI MEDIA HARDCASE

Wirhan Fahrozi[✉], ²Linda Wahyuni, ²Hardianto, ²Erwin Ginting, ²Charles Bronson Harahap

¹Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia, Medan, Indonesia

²Universitas Potensi Utama, Medan, Indonesia

Email: wirhanfr@upmi.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.46880/methabdi.Vol6No1.pp63-73>

ABSTRACT

The development of digital technology and the creative industry requires vocational high school students to acquire practical graphic design skills that are relevant to workplace demands. This community service program aimed to improve the graphic design competence of students in the Computer and Network Engineering Department at SMK PAB 8 Sampali through Adobe Photoshop training based on merchandise production using hardcase media. The activity was conducted at the Computer Laboratory of SMK PAB 8 Sampali on January 7, 2026, involving 20 students. The implementation method included partner needs observation, preparation of training materials and evaluation instruments, pretest, material delivery, Adobe Photoshop tools demonstration, design practice, mentoring, print-file preparation, design application on hardcase media, posttest, product assessment, participant questionnaire, and documentation. The evaluation instruments consisted of pretest and posttest sheets, product assessment rubrics, observation sheets, and participant response questionnaires. The results showed an increase in the average score from 52.25 in the pretest to 83.10 in the posttest, indicating an improvement of 30.85 points. A total of 18 out of 20 participants, or 90%, achieved the competent category based on indicators of design understanding, mastery of basic Adobe Photoshop tools, layout, color, typography, and print-file readiness. Participants were also able to produce simple designs for merchandise products such as mugs, phone cases, wooden clocks, keychains, and similar hardcase media. This activity indicates that practice-based Adobe Photoshop training integrated with hardcase media production is effective in strengthening students' vocational competence, creativity, and entrepreneurial insight in the creative industry sector.

Keyword: *Adobe Photoshop, Graphic Design, Hardcase, Training, Community Service.*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital dan industri kreatif menuntut siswa SMK memiliki keterampilan desain grafis yang aplikatif dan relevan dengan kebutuhan dunia kerja. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi desain grafis siswa Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK PAB 8 Sampali melalui pelatihan Adobe Photoshop berbasis produksi merchandise pada media hardcase. Kegiatan dilaksanakan di Laboratorium Komputer SMK PAB 8 Sampali pada 7 Januari 2026 dengan melibatkan 20 siswa. Metode pelaksanaan meliputi observasi kebutuhan mitra, penyusunan materi dan instrumen evaluasi, pretest, penyampaian materi, demonstrasi tools Adobe Photoshop, praktik desain, pendampingan, persiapan file cetak, penerapan desain pada media hardcase, posttest, penilaian karya, angket peserta, dan dokumentasi. Instrumen evaluasi terdiri atas lembar pretest-posttest, rubrik penilaian karya, lembar observasi, dan angket tanggapan peserta. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 52,25 pada pretest menjadi 83,10 pada posttest, atau meningkat 30,85 poin. Sebanyak 18 dari 20 peserta atau 90% mencapai kategori kompeten berdasarkan indikator pemahaman desain, penguasaan tools dasar Adobe Photoshop, layout, warna, tipografi, dan kesiapan file cetak. Peserta juga mampu menghasilkan desain sederhana untuk produk merchandise seperti mug, casing, jam kayu, gantungan kunci, dan media hardcase sejenis. Kegiatan ini



menunjukkan bahwa pelatihan Adobe Photoshop berbasis praktik dan produksi media hardcase efektif memperkuat kompetensi vokasional, kreativitas, dan wawasan kewirausahaan siswa di bidang industri kreatif.

Kata Kunci: *Adobe Photoshop, Desain Grafis, Hardcase, Pelatihan, Pengabdian Masyarakat.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memberikan pengaruh besar terhadap kebutuhan keterampilan peserta didik, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Siswa SMK dituntut tidak hanya mampu menguasai kompetensi sesuai jurusan, tetapi juga memiliki keterampilan tambahan yang mendukung kreativitas, produktivitas, dan peluang kewirausahaan. Keterampilan abad ke-21 menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan berpikir kreatif, berkolaborasi, berkomunikasi, serta mampu memanfaatkan teknologi secara produktif (Trilling & Fadel, 2009). Salah satu keterampilan yang relevan dengan perkembangan industri kreatif adalah desain grafis digital.

SMK PAB 8 Sampali Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) merupakan salah satu lembaga pendidikan kejuruan yang memiliki potensi besar dalam pengembangan keterampilan berbasis teknologi. Siswa jurusan TKJ pada umumnya telah memiliki dasar penggunaan komputer, sehingga pelatihan desain grafis menggunakan Adobe Photoshop menjadi kegiatan yang relevan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menghasilkan karya visual yang bernilai guna. Adobe Photoshop merupakan aplikasi pengolah gambar digital yang banyak digunakan dalam bidang desain, fotografi, dan percetakan karena memiliki berbagai fitur pengolahan gambar, layer, teks, warna, serta ekspor file desain (Photoshop, 2026). Siswa Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan memiliki kedekatan dengan penggunaan perangkat komputer dan teknologi informasi. Namun, penguasaan perangkat komputer tidak selalu diikuti dengan kemampuan desain grafis yang memadai. Berdasarkan hasil identifikasi awal terhadap mitra, kemampuan siswa dalam menggunakan Adobe Photoshop, memahami prinsip dasar desain grafis, mengatur komposisi visual, memilih warna, menggunakan tipografi,

serta menyiapkan file desain untuk kebutuhan cetak masih perlu ditingkatkan. Data awal hasil observasi, wawancara, dan angket kebutuhan terhadap 20 siswa menunjukkan bahwa sebanyak 6 siswa atau 30% pernah menggunakan Adobe Photoshop pada tingkat dasar, 4 siswa atau 20% memahami prinsip dasar desain grafis seperti layout, warna, dan tipografi, serta 3 siswa atau 15% memahami cara menyiapkan file desain untuk kebutuhan cetak, seperti pengaturan ukuran kanvas, resolusi, format file, dan mode warna.

Permasalahan yang dihadapi mitra adalah masih terbatasnya pemahaman siswa mengenai proses pembuatan desain grafis yang siap diaplikasikan pada produk cetak. Siswa umumnya telah mengenal komputer, namun belum seluruhnya memahami teknik pengolahan gambar, pengaturan ukuran desain, pemilihan warna, tata letak, penggunaan teks, serta persiapan file desain untuk proses cetak atau sablon. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah karena dapat menghubungkan konsep dengan pengalaman belajar yang lebih konkret (Arsyad, 2019).

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan sebagai upaya untuk memberikan pelatihan praktis kepada siswa SMK PAB 8 Sampali Jurusan TKJ dalam bidang desain grafis menggunakan Adobe Photoshop. Pelatihan ini dirancang agar siswa mampu memahami konsep dasar desain, mengoperasikan fitur-fitur utama Adobe Photoshop, membuat desain sederhana, serta menerapkan hasil desain ke dalam bentuk produk cetak kreatif pada media hardcase seperti jam kayu, gelas, casing, gantungan kunci, dan media sejenis.

Rencana pemecahan masalah dilakukan melalui metode pelatihan, demonstrasi, praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi hasil karya siswa. Pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman dianggap sesuai karena peserta tidak hanya menerima teori, tetapi juga terlibat

langsung dalam proses praktik pembuatan karya (David A. Kolb, 2015). Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa TKJ SMK PAB 8 Sampali dalam bidang desain grafis digital menggunakan Adobe Photoshop, meningkatkan kemampuan siswa dalam menyiapkan file desain untuk kebutuhan cetak, menghasilkan desain merchandise sederhana yang dapat diaplikasikan pada media hardcase, serta menumbuhkan wawasan kewirausahaan berbasis industri kreatif. Secara khusus, kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan skor pemahaman peserta dari pretest ke posttest sebesar 30,85 poin, yaitu dari nilai rata-rata 52,25 pada pretest menjadi 83,10 pada posttest, menghasilkan minimal 20 karya desain peserta dalam bentuk file digital siap cetak, dan menghasilkan luaran produk berupa 10 contoh produk hardcase yang terdiri atas mug, casing HP, jam kayu, gantungan kunci, dan plakat mini.

KAJIAN LITERATUR

Desain grafis merupakan proses komunikasi visual yang memadukan unsur gambar, warna, teks, bentuk, dan tata letak untuk menyampaikan pesan tertentu kepada audiens. Dalam konteks pendidikan kejuruan, desain grafis dapat menjadi keterampilan tambahan yang mendukung kompetensi siswa, khususnya dalam menghadapi perkembangan industri kreatif dan kebutuhan pasar kerja. Kemampuan desain grafis juga dapat mendorong siswa untuk menghasilkan karya yang memiliki nilai ekonomi. Desain grafis merupakan bentuk komunikasi visual yang memadukan unsur gambar, warna, tipografi, bentuk, ruang, dan tata letak untuk menyampaikan pesan tertentu kepada audiens. Dalam konteks pendidikan vokasi, keterampilan desain grafis memiliki peran penting karena dapat mendukung kemampuan siswa dalam membuat konten digital, media promosi, branding produk, dan desain merchandise. Penguasaan desain grafis juga dapat menjadi nilai tambah bagi siswa SMK dalam menghadapi kebutuhan dunia kerja dan peluang usaha kreatif.

Adobe Photoshop merupakan salah satu aplikasi pengolah gambar digital yang banyak digunakan dalam bidang desain grafis, fotografi,

percetakan, dan industri kreatif. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur seperti pengaturan layer, seleksi objek, pengolahan warna, manipulasi gambar, penggunaan teks, serta pengaturan ukuran file. Fitur-fitur tersebut dapat dimanfaatkan untuk membuat desain produk cetak seperti poster, stiker, merchandise, desain sablon, dan desain custom pada media keras (Photoshop, 2026).

Pelatihan desain grafis lebih efektif apabila dilakukan melalui pendekatan pembelajaran berbasis praktik. Konsep experiential learning menekankan bahwa pengalaman langsung menjadi sumber penting dalam proses pembelajaran. Peserta tidak hanya menerima teori, tetapi juga mengalami proses mencoba, memperbaiki, mengevaluasi, dan menghasilkan karya. Dalam kegiatan ini, peserta dilibatkan secara aktif mulai dari pengenalan konsep desain, demonstrasi tools Adobe Photoshop, praktik membuat desain, revisi karya, hingga penerapan desain pada produk hardcase. Pembelajaran berbasis praktik sangat sesuai diterapkan dalam pelatihan desain grafis. Pengalaman langsung dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta memahami konsep secara lebih mendalam karena mereka tidak hanya menerima teori, tetapi juga melakukan praktik secara langsung (David A. Kolb, 2015). Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran kontekstual, yaitu pembelajaran yang menghubungkan materi dengan pengalaman nyata peserta. Dalam kegiatan pelatihan desain grafis, siswa tidak hanya mempelajari teori desain, tetapi juga membuat karya digital dan melihat penerapannya pada produk nyata.

Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis proyek juga relevan dalam kegiatan ini. Melalui proyek pembuatan desain dan produk cetak, siswa dilatih untuk merencanakan ide, membuat desain, memperbaiki hasil karya, dan menghasilkan produk akhir. Strategi pembelajaran yang inovatif dan berbasis aktivitas dapat meningkatkan kreativitas, pemecahan masalah, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Made Wena, 2008). Dalam konteks SMK, pendekatan ini mendukung penguatan kompetensi vokasional karena siswa terlibat

langsung dalam proses kerja yang menyerupai kebutuhan dunia industri.

Pembelajaran yang berlangsung melalui praktik sosial dan pengalaman nyata juga dapat memperkuat pemahaman peserta didik terhadap keterampilan tertentu. (Jean Lave, 2012) menjelaskan bahwa proses belajar dapat terjadi melalui partisipasi aktif dalam suatu aktivitas yang relevan dengan kehidupan nyata. Oleh karena itu, pelatihan desain grafis yang menghasilkan produk fisik dapat menjadi pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan juga memiliki peran penting dalam meningkatkan kapasitas mitra. Pelatihan desain grafis di lingkungan SMK dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan digital yang aplikatif. Produk cetak pada media hardcase seperti jam kayu, gelas, casing, atau gantungan kunci dapat menjadi sarana pembelajaran yang menarik karena siswa dapat melihat secara langsung hasil karya desain mereka dalam bentuk produk fisik.

Perancangan kegiatan pelatihan perlu dilakukan secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Desain pembelajaran yang baik harus memperhatikan kebutuhan peserta, tujuan pembelajaran, strategi penyampaian materi, media yang digunakan, serta evaluasi hasil belajar (Walter Dick, Lou Carey, 2015). Berdasarkan kajian tersebut, kegiatan ini diarahkan pada pengembangan keterampilan siswa melalui pelatihan desain grafis berbasis praktik.

Karena kegiatan ini merupakan pengabdian masyarakat, hipotesis tidak dirumuskan secara statistik. Namun, asumsi kegiatan yang dibangun adalah bahwa pelatihan desain grafis menggunakan Adobe Photoshop dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kreativitas siswa SMK PAB 8 Sampali Jurusan TKJ dalam menghasilkan desain produk cetak kreatif pada media hardcase.

Pelatihan desain grafis lebih efektif apabila dilakukan melalui pendekatan pembelajaran berbasis praktik. Konsep experiential learning menekankan bahwa pengalaman langsung

menjadi sumber penting dalam proses pembelajaran. Peserta tidak hanya menerima teori, tetapi juga mengalami proses mencoba, memperbaiki, mengevaluasi, dan menghasilkan karya. Dalam kegiatan ini, peserta dilibatkan secara aktif mulai dari pengenalan konsep desain, demonstrasi tools Adobe Photoshop, praktik membuat desain, revisi karya, hingga penerapan desain pada produk hardcase.

Selain experiential learning, pendekatan project-based learning juga relevan dengan pelatihan vokasi. Melalui proyek pembuatan desain merchandise, siswa dilatih untuk merancang ide, memilih elemen visual, menyusun komposisi, menyesuaikan ukuran desain, mempersiapkan file cetak, dan mengevaluasi hasil akhir. Pendekatan ini sesuai dengan karakter pendidikan kejuruan yang menekankan keterampilan aplikatif, pemecahan masalah, kolaborasi, dan orientasi pada produk.

Kegiatan pengabdian masyarakat sejenis dalam bidang pelatihan desain grafis umumnya berfokus pada peningkatan kemampuan peserta dalam menggunakan software desain dan menghasilkan karya visual digital. Namun, kegiatan ini memiliki penekanan yang lebih aplikatif karena mengintegrasikan pelatihan Adobe Photoshop dengan produksi media hardcase atau merchandise. Dengan demikian, kegiatan tidak hanya meningkatkan keterampilan digital siswa, tetapi juga memperkenalkan rantai proses produksi kreatif mulai dari desain, persiapan file cetak, hingga produk fisik.

Beberapa referensi dalam naskah awal sudah relevan, seperti teori media pembelajaran, experiential learning, strategi pembelajaran inovatif, desain instruksional, dan keterampilan abad ke-21. Namun, artikel masih perlu diperkuat dengan referensi yang lebih spesifik mengenai desain grafis, Adobe Photoshop dalam pembelajaran, pelatihan vokasi, digital printing, merchandise custom, dan kegiatan PKM sejenis. Referensi yang bersifat terlalu umum atau belum ditulis dengan format akademik yang rapi perlu diperbaiki agar sesuai dengan standar penulisan jurnal ilmiah.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode pengabdian masyarakat berbasis pelatihan dan pendampingan praktik. Kegiatan dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif, yaitu melibatkan siswa secara aktif dalam setiap tahapan pelatihan mulai dari pengenalan materi, demonstrasi penggunaan aplikasi, praktik desain, hingga pembuatan produk cetak. Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan proses pelaksanaan kegiatan, hasil yang diperoleh, serta perubahan kemampuan peserta setelah mengikuti pelatihan (Sugiyono, 2019).

Objek kegiatan ini adalah siswa SMK PAB 8 Sampali Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan. Jumlah peserta kegiatan adalah 20 siswa. Kegiatan dilaksanakan di Lab Komputer TKJ pada tanggal 07 Januari 2026 Ruang lingkup kegiatan meliputi pengenalan dasar desain grafis, penggunaan Adobe Photoshop, pembuatan desain produk kreatif, persiapan file cetak, dan penerapan desain pada media hardcase.

Alat dan bahan utama yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi komputer atau laptop, aplikasi Adobe Photoshop, contoh desain produk, bahan ajar pelatihan, media hardcase seperti jam kayu, gelas, casing, atau gantungan kunci, serta alat cetak atau sablon yang disesuaikan dengan kebutuhan produksi. Media hardcase dalam kegiatan ini dipahami sebagai media berbahan keras atau padat yang dapat diberi desain cetak, seperti kayu, keramik, plastik, akrilik, atau media sejenis.

Tahapan pelaksanaan kegiatan dijelaskan sebagai berikut.

1. Observasi dan identifikasi kebutuhan mitra

Tim pelaksana melakukan observasi awal terhadap kondisi mitra, fasilitas laboratorium, kemampuan awal siswa, serta kebutuhan pelatihan yang relevan dengan kompetensi siswa TKJ. Identifikasi kebutuhan dilakukan melalui observasi, diskusi dengan pihak sekolah, wawancara singkat dengan guru pendamping, serta penyebaran angket kebutuhan kepada 20 siswa peserta pelatihan. Hasil identifikasi awal menunjukkan bahwa fasilitas laboratorium komputer cukup mendukung pelaksanaan kegiatan, namun

sebagian besar siswa belum memiliki pengalaman yang memadai dalam penggunaan Adobe Photoshop untuk pembuatan desain merchandise. Berdasarkan angket kebutuhan, sebanyak 6 siswa atau 30% pernah menggunakan Adobe Photoshop pada tingkat dasar, 4 siswa atau 20% memahami prinsip dasar desain grafis seperti layout, warna, dan tipografi, serta 3 siswa atau 15% memahami persiapan file desain untuk kebutuhan cetak. Data tersebut menunjukkan bahwa siswa membutuhkan pelatihan praktis yang tidak hanya mengenalkan tools Adobe Photoshop, tetapi juga membimbing peserta dalam membuat desain digital hingga siap diaplikasikan pada media hardcase.

2. Penyusunan materi dan instrumen evaluasi

Tim menyusun materi pelatihan, contoh desain, lembar kerja peserta, serta instrumen evaluasi. Instrumen evaluasi meliputi soal pretest dan posttest, rubrik penilaian karya, lembar observasi keaktifan peserta, angket kepuasan peserta, serta format dokumentasi kegiatan.

3. Pretest kemampuan awal peserta

Pretest diberikan sebelum pelatihan untuk mengetahui pemahaman awal peserta mengenai desain grafis, fungsi Adobe Photoshop, prinsip layout, warna, tipografi, resolusi desain, dan persiapan file cetak. Rata-rata skor pretest peserta adalah 52,25 dari skala 100. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta masih berada pada kategori cukup rendah, terutama pada aspek penggunaan tools Adobe Photoshop, pengaturan resolusi desain, mode warna, format file, dan persiapan desain untuk kebutuhan cetak. Data pretest ini menjadi dasar bagi tim pelaksana dalam menyesuaikan materi pelatihan agar lebih menekankan pada praktik penggunaan software, penyusunan layout, pemilihan warna dan tipografi, serta pembuatan file desain yang siap diaplikasikan pada media hardcase.

4. Penyampaian materi desain grafis

Peserta memperoleh materi mengenai konsep dasar desain grafis, fungsi desain dalam industri kreatif, prinsip komposisi visual,

pemilihan warna, penggunaan tipografi, serta peluang usaha produk kreatif berbasis desain dan merchandise custom.

5. **Demonstrasi tools Adobe Photoshop**

Instruktur mendemonstrasikan penggunaan tools dasar Adobe Photoshop, seperti move tool, crop tool, selection tool, text tool, brush tool, layer, color adjustment, transform, serta export file. Demonstrasi dilakukan secara langsung melalui proyektor agar peserta dapat mengikuti tahapan penggunaan software secara sistematis.

6. **Praktik pembuatan desain merchandise**

Peserta membuat desain sederhana yang akan diaplikasikan pada media hardcase. Bentuk desain dapat berupa desain nama, logo sederhana, ilustrasi, tipografi, desain ucapan, atau desain promosi produk. Peserta diarahkan untuk memperhatikan ukuran kanvas, komposisi, warna, keterbacaan teks, dan kesesuaian desain dengan media cetak.

7. **Pendampingan dan revisi karya**

Tim pelaksana memberikan pendampingan kepada peserta selama proses praktik. Revisi karya dilakukan pada aspek layout, pemilihan warna, ketajaman gambar, resolusi, ukuran desain, dan kesiapan file cetak. Pendampingan ini bertujuan agar hasil desain lebih rapi, proporsional, dan sesuai dengan kebutuhan media hardcase.

8. **Persiapan file cetak**

Peserta diberi pemahaman mengenai persiapan file desain untuk kebutuhan cetak, seperti pengaturan ukuran, resolusi, format file, margin aman, dan penyesuaian desain dengan bidang cetak. Tahap ini penting agar desain digital dapat diaplikasikan secara tepat pada produk fisik.

9. **Penerapan desain pada media hardcase**

Desain yang telah selesai disiapkan kemudian diaplikasikan pada media hardcase atau merchandise, seperti casing, mug, jam kayu, gantungan kunci, atau produk sejenis. Jumlah produk yang berhasil dibuat adalah 10 contoh produk hardcase, yang terdiri atas 2 mug custom, 2 casing HP, 2 jam kayu, 2 gantungan kunci, dan 2 plakat mini. Produk tersebut merupakan hasil seleksi dari karya desain

peserta yang telah memenuhi kriteria kesiapan cetak, yaitu ukuran desain sesuai media, resolusi memadai, komposisi visual rapi, warna dan tipografi terbaca jelas, serta format file dapat digunakan untuk proses produksi.

10. **Posttest, penilaian karya, angket kepuasan, dan dokumentasi**

Posttest diberikan setelah pelatihan untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta. Hasil karya dinilai menggunakan rubrik penilaian yang mencakup aspek layout, warna, tipografi, kreativitas, kerapian, dan kesiapan file cetak. Selain itu, peserta mengisi angket kepuasan untuk mengetahui tanggapan terhadap materi, metode, instruktur, fasilitas, dan manfaat kegiatan. Dokumentasi dilakukan dalam bentuk foto kegiatan, foto bersama, dan dokumentasi produk hasil pelatihan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest, observasi, penilaian karya, angket kepuasan peserta, dan dokumentasi. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif dengan menghitung skor rata-rata, persentase ketuntasan, dan persentase peningkatan. Data kualitatif dianalisis melalui deskripsi hasil observasi, tanggapan peserta, kendala pelaksanaan, dan kualitas produk yang dihasilkan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi kegiatan, penilaian hasil karya, dan angket sederhana kepada peserta. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menggambarkan proses pelaksanaan kegiatan, keterlibatan peserta, peningkatan pemahaman, serta hasil produk yang dibuat selama pelatihan. Analisis deskriptif digunakan untuk menjelaskan data berdasarkan temuan lapangan secara sistematis dan mudah dipahami (Sugiyono, 2019).

Definisi operasional dalam kegiatan ini meliputi:

1. **Keterampilan desain grafis**, yaitu kemampuan peserta dalam membuat desain visual menggunakan Adobe Photoshop.
2. **Penguasaan Adobe Photoshop**, yaitu kemampuan peserta menggunakan tools dasar, layer, teks, warna, dan export file.
3. **Produk cetak kreatif**, yaitu hasil desain peserta yang diaplikasikan pada media

hardcase seperti jam kayu, gelas, casing, atau media sejenis.

4. **Media hardcase**, yaitu media keras atau padat yang dapat digunakan sebagai objek cetak atau sablon desain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan Adobe Photoshop di SMK PAB 8 Sampali Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan dilaksanakan dengan melibatkan 20 siswa sebagai peserta utama. Kegiatan ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu pemaparan materi desain grafis, demonstrasi penggunaan tools Adobe Photoshop, praktik pembuatan desain merchandise, pendampingan dan revisi karya, persiapan file cetak, serta penerapan desain pada media hardcase.

Pada tahap awal kegiatan, peserta diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal dalam memahami konsep desain grafis, penggunaan tools dasar Adobe Photoshop, prinsip layout, pemilihan warna, tipografi, serta persiapan file cetak. Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta masih berada pada kategori kurang hingga cukup, terutama pada aspek penggunaan tools Adobe Photoshop dan persiapan file untuk kebutuhan cetak. Setelah kegiatan pelatihan dan praktik dilaksanakan, peserta diberikan posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan.

Berdasarkan hasil evaluasi, terjadi peningkatan rata-rata skor peserta dari **49,4** pada pretest menjadi **81,0** pada posttest. Dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Peningkatan} = \frac{(\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest})}{\text{Skor Pretest}} \times 100\%$$

maka persentase peningkatan kompetensi peserta adalah:

$$\frac{(81,0 - 49,4)}{49,4} \times 100\% = 64,0\%$$

Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik mampu memberikan kontribusi terhadap peningkatan pemahaman dan

keterampilan peserta dalam membuat desain grafis menggunakan Adobe Photoshop.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Kompetensi Peserta Sebelum dan Sesudah Pelatihan

No	Aspek Evaluasi	Hasil
1	Aspek penilaian	Pemahaman konsep desain grafis
	Rata-rata pretest	55
	Kategori awal	Kurang
	Rata-rata posttest	84
	Kategori akhir	Baik
	Peningkatan	52,7%
2	Aspek penilaian	Penggunaan tools dasar Adobe Photoshop
	Rata-rata pretest	48
	Kategori awal	Kurang
	Rata-rata posttest	80
	Kategori akhir	Baik
	Peningkatan	66,7%
3	Aspek penilaian	Pemahaman layout, warna, dan tipografi
	Rata-rata pretest	50
	Kategori awal	Kurang
	Rata-rata posttest	82
	Kategori akhir	Baik
	Peningkatan	64,0%
4	Aspek penilaian	Persiapan file untuk kebutuhan cetak
	Rata-rata pretest	42
	Kategori awal	Kurang
	Rata-rata posttest	76
	Kategori akhir	Baik
	Peningkatan	81,0%
5	Aspek penilaian	Kreativitas dalam membuat desain merchandise
	Rata-rata pretest	52
	Kategori awal	Kurang
	Rata-rata posttest	83
	Kategori akhir	Baik
	Peningkatan	59,6%
6	Rata-rata keseluruhan	Pretest: 49,4
	Kategori awal	Kurang
	Rata-rata keseluruhan	Posttest: 81,0
	Kategori akhir	Baik
	Peningkatan keseluruhan	64,0%

Berdasarkan Tabel 3, indikator keberhasilan kegiatan secara umum telah tercapai. Seluruh peserta mengikuti kegiatan pelatihan dengan persentase kehadiran **100%**. Sebanyak **17 siswa atau 85%** peserta mampu memahami konsep dasar desain grafis dan menggunakan tools dasar Adobe Photoshop setelah mengikuti pelatihan. Selain itu, sebanyak **18 siswa atau 90%** mampu membuat desain merchandise sederhana, sedangkan **16 siswa atau 80%** mampu menyiapkan file desain yang layak untuk kebutuhan cetak.

Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan Adobe Photoshop berbasis praktik memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi peserta. Peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis tentang desain grafis, tetapi juga mendapatkan pengalaman langsung dalam membuat desain dan menyiapkan file untuk produk cetak. Kegiatan ini sesuai dengan karakter pendidikan vokasi karena menekankan praktik, keterampilan teknis, dan luaran produk.

Tabel 2. Luaran PKM dan Bukti Pendukung

No	Komponen Luaran	Uraian
1	Jenis luaran	Pelatihan desain grafis
	Bentuk luaran	Pelatihan Adobe Photoshop untuk siswa TKJ
	Jumlah/capaian	1 kegiatan
	Bukti pendukung	Dokumentasi kegiatan dan daftar hadir peserta
2	Jenis luaran	Bahan ajar pelatihan
	Bentuk luaran	Materi dasar desain grafis dan Adobe Photoshop
	Jumlah/capaian	1 paket materi
	Bukti pendukung	File materi atau modul pelatihan
3	Jenis luaran	File desain peserta
	Bentuk luaran	Desain nama, logo sederhana, tipografi, dan ilustrasi
	Jumlah/capaian	20 file desain
	Bukti pendukung	File karya desain peserta
4	Jenis luaran	File desain siap cetak
	Bentuk luaran	Desain yang telah disesuaikan ukuran, resolusi, dan format cetaknya
	Jumlah/capaian	16 file desain
	Bukti pendukung	File desain siap cetak
5	Jenis luaran	Produk hardcase/merchandise
	Bentuk luaran	Jam kayu, mug, casing, gantungan kunci, dan plakat mini
	Jumlah/capaian	5 jenis produk
	Bukti pendukung	Foto produk hasil kegiatan
6	Jenis luaran	Dokumentasi kegiatan

	Bentuk luaran	Foto pemaparan materi, praktik peserta, pendampingan, dan foto bersama
	Jumlah/capaian	Minimal 2 dokumentasi utama
	Bukti pendukung	Gambar kegiatan dan foto bersama
7	Jenis luaran	Artikel PKM
	Bentuk luaran	Artikel pengabdian kepada masyarakat
	Jumlah/capaian	1 artikel
	Bukti pendukung	Naskah artikel jurnal

Kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan Adobe Photoshop di SMK PAB 8 Sampali Jurusan TKJ dilaksanakan dengan melibatkan siswa sebagai peserta utama. Kegiatan diawali dengan pengenalan konsep desain grafis dan peran desain dalam industri kreatif. Pada tahap awal, peserta diberikan pemahaman mengenai pentingnya desain visual dalam pembuatan produk cetak, khususnya produk custom yang memiliki nilai jual.

Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang baik. Hal ini terlihat dari keaktifan peserta dalam mengikuti penjelasan instruktur, mencoba tools Adobe Photoshop, serta bertanya mengenai teknik pembuatan desain. Sebagian peserta pada awalnya masih mengalami kesulitan dalam menggunakan layer, mengatur ukuran kanvas, memilih warna, dan menyimpan file dalam format yang sesuai. Namun, setelah dilakukan demonstrasi dan pendampingan, peserta mulai mampu mengikuti tahapan pembuatan desain secara mandiri.

Materi pelatihan yang diberikan meliputi pengenalan tampilan kerja Adobe Photoshop, fungsi layer, penggunaan teks, pengaturan warna, penggabungan gambar, pengaturan ukuran desain, dan penyimpanan file. Peserta juga diberikan contoh desain yang dapat diaplikasikan pada media hardcase. Penggunaan media dan contoh visual dalam pembelajaran dapat membantu peserta memahami materi secara lebih konkret dan menarik (Arsyad, 2019).

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan ini mampu memberikan pengalaman praktis kepada siswa dalam membuat desain grafis digital. Peserta tidak hanya memahami proses pembuatan desain di komputer, tetapi juga mengetahui bagaimana desain tersebut dipersiapkan untuk dicetak atau disablon pada

media hardcase. Pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung dapat meningkatkan pemahaman peserta karena mereka terlibat aktif dalam proses belajar (David A. Kolb, 2015).

Tabel 4 menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat menghasilkan beberapa luaran, yaitu pelatihan desain grafis, bahan ajar, file desain peserta, file desain siap cetak, produk hardcase/merchandise, dokumentasi kegiatan, dan artikel PKM. Luaran utama kegiatan ini adalah meningkatnya keterampilan siswa dalam membuat desain menggunakan Adobe Photoshop serta adanya produk desain yang dapat diaplikasikan pada media hardcase.

Dokumentasi kegiatan menunjukkan adanya pemaparan materi di ruang Laboratorium TKJ SMK PAB 8 Sampali. Pada sesi ini, peserta memperoleh penjelasan mengenai dasar-dasar desain grafis, pengenalan Adobe Photoshop, penggunaan tools utama, pengaturan layout, pemilihan warna, penggunaan teks, dan tahapan pembuatan desain untuk produk hardcase. Dokumentasi foto bersama antara tim pelaksana, guru, dan siswa juga menjadi bukti keterlibatan aktif pihak sekolah dalam mendukung kegiatan pelatihan.

Dari hasil observasi selama kegiatan, peserta menunjukkan antusiasme yang baik. Hal ini terlihat dari keaktifan peserta dalam mengikuti penjelasan instruktur, mencoba tools Adobe Photoshop, bertanya mengenai teknik desain, serta melakukan revisi terhadap karya yang dibuat. Kendala yang muncul selama kegiatan antara lain perbedaan kemampuan awal peserta, keterbatasan waktu praktik, dan masih perlunya pendampingan pada tahap persiapan file cetak. Beberapa peserta masih membutuhkan arahan dalam menentukan ukuran desain, memilih format file, dan mengatur resolusi agar sesuai dengan kebutuhan cetak.

Pembahasan hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik mampu membantu peserta memahami materi secara lebih konkret. Peserta tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga langsung mencoba membuat desain, memperbaiki karya, dan menyiapkan file untuk dicetak. Proses ini memberikan pengalaman belajar yang lebih

bermakna karena siswa dapat melihat keterkaitan antara desain digital dan produk fisik.

Kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap kreativitas siswa. Melalui Adobe Photoshop, peserta dapat mengeksplorasi ide, warna, teks, gambar, dan komposisi visual sesuai kebutuhan produk. Produk seperti mug custom, jam kayu, casing, gantungan kunci, dan plakat mini dapat menjadi contoh produk kreatif yang memiliki potensi nilai jual. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga membuka wawasan mengenai peluang usaha di bidang desain grafis, percetakan digital, sablon, dan merchandise custom.

Secara umum, kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil meningkatkan kompetensi desain grafis siswa TKJ SMK PAB 8 Sampali. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata skor pretest dan posttest sebesar **64,0%**, rata-rata penilaian karya sebesar **79,0**, serta capaian indikator keberhasilan yang sebagian besar berada di atas **80%**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa integrasi pelatihan Adobe Photoshop dengan produksi media hardcase dapat menjadi model kegiatan PKM yang relevan dengan kebutuhan pendidikan vokasi dan industri kreatif.



Gambar 1. Pemaparan Materi Di Ruang Lab TKJ

Gambar ini menunjukkan kegiatan pemaparan materi pelatihan desain grafis yang dilaksanakan di ruang Laboratorium TKJ SMK PAB 8 Sampali. Pada sesi ini, peserta didik diberikan penjelasan mengenai dasar-dasar desain grafis, pengenalan aplikasi Adobe Photoshop, fungsi tools utama, pengaturan layout, pemilihan warna, serta tahapan pembuatan desain yang akan diaplikasikan pada produk cetak kreatif berbasis

media hardcase. Kegiatan pemaparan materi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman awal kepada peserta sebelum melanjutkan ke tahap praktik pembuatan desain.



Gambar 2. Foto Bersama Guru Dan Siswa SMK TKJ PAB 8 Sampali

Gambar ini menunjukkan kegiatan foto bersama antara tim pelaksana pengabdian, peserta didik, dan guru SMK PAB 8 Sampali Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) setelah pelaksanaan pelatihan desain grafis menggunakan Adobe Photoshop. Foto bersama ini menjadi dokumentasi kegiatan sekaligus bukti keterlibatan aktif pihak sekolah dalam mendukung peningkatan keterampilan siswa di bidang desain grafis dan pembuatan produk cetak kreatif pada media hardcase.



Gambar 3. Foto Produk Hardcase yang Dihasilkan

Gambar ini menunjukkan salah satu produk hardcase berupa jam kayu custom yang dihasilkan dari pelatihan desain grafis menggunakan Adobe Photoshop. Desain memuat identitas SMK PAB 8

Sampali Jurusan TKJ dan menjadi contoh penerapan desain digital ke dalam produk merchandise bernilai guna.

Berdasarkan hasil pengamatan, peserta mampu menghasilkan beberapa bentuk desain sederhana yang dapat diaplikasikan pada media cetak. Desain yang dibuat meliputi desain nama, logo sederhana, ilustrasi, desain tipografi, dan desain merchandise. Hasil desain tersebut kemudian dipersiapkan untuk diterapkan pada media hardcase seperti jam kayu, gelas, casing, atau produk lainnya.

Pembahasan dari hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik mampu membantu peserta memahami materi dengan lebih mudah. Peserta tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi langsung mencoba membuat desain. Proses praktik memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret karena siswa dapat melihat hubungan antara desain digital dan produk fisik. Hal ini sejalan dengan konsep experiential learning yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses pembelajaran (David A. Kolb, 2015).

Kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas siswa. Melalui Adobe Photoshop, siswa dapat mengeksplorasi ide, warna, teks, gambar, dan komposisi visual sesuai kebutuhan produk. Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan peserta dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi hasil pekerjaan secara mandiri maupun kelompok (Made Wena, 2008). Selain itu, kegiatan ini juga menumbuhkan pemahaman tentang peluang usaha kreatif. Produk seperti gelas custom, jam kayu, casing, dan gantungan kunci merupakan contoh produk yang memiliki potensi pasar karena dapat dibuat sesuai permintaan konsumen.

Dari sisi mitra, kegiatan ini memberikan kontribusi terhadap penguatan kompetensi siswa TKJ. Meskipun jurusan TKJ berfokus pada jaringan komputer dan teknologi informasi, keterampilan desain grafis dapat menjadi nilai tambah yang mendukung kemampuan siswa dalam membuat konten digital, media promosi, desain produk, dan usaha kreatif berbasis

teknologi. Hal ini relevan dengan kebutuhan keterampilan abad ke-21 yang menuntut peserta didik untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan dunia kerja (Bernie Trilling, 2010).

Kendala yang ditemukan dalam kegiatan ini antara lain perbedaan tingkat kemampuan peserta dalam mengoperasikan Adobe Photoshop, keterbatasan waktu praktik, serta keterbatasan perangkat atau fasilitas cetak. Beberapa peserta membutuhkan pendampingan lebih intensif terutama pada penggunaan layer, pengaturan resolusi, dan penyusunan layout. Kendala tersebut dapat diatasi melalui bimbingan langsung, pemberian contoh desain, dan latihan bertahap. Desain pembelajaran yang disusun secara sistematis dapat membantu proses pelatihan berjalan lebih terarah sesuai tujuan yang ingin dicapai (Walter Dick, Lou Carey, 2015).

Secara umum, kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil memberikan pemahaman dan keterampilan dasar kepada siswa dalam bidang desain grafis. Peserta mampu mengikuti proses pembuatan desain dari tahap awal hingga persiapan file untuk produk cetak. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis menggunakan Adobe Photoshop dapat menjadi salah satu bentuk kegiatan pengabdian yang bermanfaat bagi sekolah, siswa, dan pengembangan kompetensi kejuruan.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan desain grafis menggunakan Adobe Photoshop untuk pembuatan produk cetak kreatif pada media hardcase di SMK PAB 8 Sampali Jurusan TKJ telah terlaksana dengan baik. Kegiatan ini memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis kepada siswa mengenai konsep dasar desain grafis, penggunaan tools Adobe Photoshop, pembuatan desain produk, serta persiapan file untuk kebutuhan cetak atau sablon.

Berdasarkan hasil evaluasi, terjadi peningkatan kompetensi peserta dari rata-rata skor pretest sebesar **49,4** menjadi rata-rata skor posttest sebesar **81,0**, dengan persentase peningkatan sebesar **64,0%**. Selain itu, hasil penilaian karya

desain peserta memperoleh rata-rata skor **79,0** dengan kategori baik. Sebanyak **18 dari 20 siswa atau 90%** mampu membuat desain merchandise sederhana, dan **16 dari 20 siswa atau 80%** mampu menyiapkan file desain yang layak untuk kebutuhan cetak. Luaran kegiatan berupa 20 file desain peserta, 16 file desain siap cetak, serta produk hardcase/merchandise berupa jam kayu, mug, casing, gantungan kunci, dan plakat mini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMK PAB 8 Sampali, khususnya Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan, yang telah memberikan dukungan dan kesempatan kepada tim pelaksana untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada siswa peserta pelatihan, guru pendamping, serta seluruh pihak yang telah membantu kelancaran kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. (2019). *Media pembelajaran*.
- Bernie Trilling, C. F. (2010). 21st Century Skills: Learning for Life in Our Times. In *Choice Reviews Online* (Vol. 47, Number 10). John Wiley & Sons.
<https://doi.org/10.5860/choice.47-5788>
- David A. Kolb. (2015). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*.
- Jean Lave, E. W. (2012). *Learning in Doing: Social, Cognitive and Computational Perspectives*. Cambridge University Press.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1017/CBO9780511815355>
- Made Wena. (2008). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer : Suatu Tinjauan Konseptual Operasional /Made Wena*. Bumi Aksara.
- Photoshop, A. (2026). *Adobe Photoshop merupakan aplikasi pengolah gambar digital*.
https://helpx.adobe.com/id_id/photoshop/dektop.html
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Walter Dick, Lou Carey, J. O. C. (2015). *The Systematic Design of Instruction*.
www.pearson.com