

Pengenalan *Software Editing Adobe Photoshop* dan Pemanfaatan Fitur *Generative AI* di Yayasan Ibnu Abbas Serpong Tangerang Selatan

Mokhamad Adityas Amanda¹, Abdu Muflihun², Farhan Ramdani³, Frandes Mirianto Sitepu⁴, Marie Muhammad Tanjung⁵, Muhammad Aliif Nashrullah⁶, Muhammad Syahdan⁷, Muhammad Vicky⁸, Setiawan Jodi⁹, Yopi Son Haji¹⁰, Suryaningrat¹¹

¹⁻¹¹Universitas Pamulang; Jl. Raya Puspitex No. 46 buaran, serpong, Kota Tangerang Selatan.
Provinsi Banten 15310. (021) 741-2566 atau 7470 9855

¹⁻¹⁰Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang

e-mail: ¹adityasadean@gmail.com, ²abduumflihun930@gmail.com, ³ramdanifarhan684@gmail.com,
⁴frandessitepu@gmail.com, ⁵marietanjung@gmail.com, ⁶m.alief311@gmail.com, ⁷sadanshb@gmail.com,
⁸Vicky.jarangtidur@gmail.com, ⁹setiawanjodi533@gmail.com, ¹⁰yulison47@gmail.com, ¹¹d02362@unpam.ac.id

Abstrak

Di era digital saat ini, desain grafis dan editing menjadi salah satu keterampilan yang dibutuhkan baik untuk kebutuhan pendidikan ataupun industri. *Adobe Photoshop* merupakan salah satu perangkat lunak yang dapat membantu kegiatan tersebut, hal ini karena fitur dan tampilan antarmuka didalamnya terus diperbaharui oleh pengembangnya sehingga *photoshop* menjadi media pembelajaran desain grafis dan editing yang efektif. Berdasarkan hal ini kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tema desain grafis dan editing menggunakan *photoshop* yang dilaksanakan di Yayasan Ibnu Abbas BSD. Yayasan Ibnu Abbas BSD adalah lembaga pendidikan nonprofit dimana menekankan pendidikan Al-qur'an, bahasa arab dan sains, oleh karena itu siswa-siswi di sekolah ini belum begitu memahami bagaimana pengoperasian *photoshop* dan pemanfaatan fiturnya, dikarenakan hal tersebut tidak masuk kedalam pendidikan formal yang diberikan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan sosialisasi dalam bentuk materi serta demonstrasi mengenai pengoperasian dasar dan pemanfaatan fitur *photoshop* serta memperkenalkan *AI generatif* yang merupakan fitur dengan kecerdasan buatan di dalam *photoshop* yang mempermudah proses desain grafis dan editing. Melalui pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan ini, siswa-siswi pada Yayasan Ibnu Abbas BSD memiliki bekal serta keterampilan desain grafis dan editing yang dapat mereka manfaatkan untuk kebutuhan pendidikan atau kebutuhan industri di masa yang akan datang.
Kata kunci : *Photoshop*, Desain Grafis, Editing, *AI Generatif*, Yayasan Ibnu Abbas BSD.

Abstract

In the digital era, graphic design and editing have become essential skills for both educational and industrial needs. Adobe Photoshop is one of the software tools that can facilitate these activities due to its continuously updated features and user interface by its developers. Consequently, Photoshop serves as an effective medium for learning graphic design and editing. Based on this premise, a community service activity themed "Graphic Design and Editing Using Photoshop" was conducted at Yayasan Ibnu Abbas BSD. Yayasan Ibnu Abbas BSD is a nonprofit educational institution emphasizing Quranic education, Arabic language, and science. Therefore, students at this school have limited understanding of Photoshop operations and its features since this is not included in their formal education. This community service activity was carried out through socialization in the form of materials and demonstrations regarding the basic operations and utilization of Photoshop features. Additionally, it introduced generative AI, an artificial intelligence feature within Photoshop that simplifies the graphic design and editing process. Through this community service activity, students at Yayasan Ibnu Abbas BSD gained foundational skills in graphic design and editing that they can utilize for educational or industrial purposes in the future.

Keywords: Photoshop, Graphic Design, Editing, Generative AI, Yayasan Ibnu Abbas BSD

I. PENDAHULUAN

Era digital saat ini terus berkembang mengikuti kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini telah mengubah cara Masyarakat dalam berkomunikasi dengan informasi, kini konten visual

telah menjadi cara yang sering digunakan untuk menyampaikan informasi, karena dengan visualisasi informasi dan komunikasi visual yang efektif dapat menjadi kunci untuk menarik perhatian sehingga dapat terhubung kedalam era digital saat ini. Di bidang pendidikan, konten pembelajaran digital juga

mengandalkan desain grafis dan pengeditan untuk menjelaskan konsep dengan lebih jelas dan menarik bagi siswa-siswi. Oleh karena itu, pemahaman dan penguasaan keterampilan desain grafis dan pengeditan menjadi sangat relevan dan penting serta dibutuhkan untuk memenuhi tuntutan di era digital ini, di mana informasi yang bermanfaat dan komunikasi visual yang menarik akan memiliki dampak yang luar biasa.

Peningkatan dari kualitas sumber daya manusia saat ini dihadapkan pada tantangan baru, dimana teknologi dan ilmu pengetahuan yang terus berkembang membuat banyak perubahan pada aspek dunia serta bagaimana cara manusia bekerja (Oktora et al., 2020). Teknologi yang kini terus berkembang mulai merambah banyak sektor kehidupan seperti pendidikan, ekonomi dan social (Ismail et al., 2020; Tahirs & Rambulangi, 2020). Mahasiswa memiliki peran yang dibutuhkan pada era digital saat ini, mereka harus bisa mengikuti dan memahami teknologi di era digital ini agar dapat memberikan manfaat untuk masyarakat (Febriyantoro et al., 2019).

Kemampuan desain grafis dan editing kini menjadi penting dan sangat dibutuhkan, dimana manfaat dari desain grafis ini sendiri bisa dirasakan pada kehidupan sehari-hari. Contohnya untuk memenuhi tugas sekolah yang memerlukan visualisasi informasi misalnya presentasi tugas, disini keterampilan desain grafis dan editing bisa membantu dalam mengolah informasi yang hendak disampaikan menjadi menarik perhatian dan lebih mudah dipahami. Di lingkungan masyarakat, sering terlihat banner dan poster penyuluhan yang menyajikan informasi yang ditujukan untuk masyarakat, dalam hal ini kemampuan desain grafis juga penting karena informasi yang diolah dengan visual yang menarik dan efektif tentu akan lebih diperhatikan dan disimak oleh masyarakat sehingga informasi dapat tersampaikan dengan baik. Pada dunia industri kemampuan desain grafis sudah menjadi kebutuhan mereka, seperti untuk promosi, membuat logo perusahaan, kartu nama dan untuk desain website perusahaan. Terdapat banyak perangkat lunak desain grafis dan editing, salah satunya adalah *Adobe Photoshop*. *Photoshop* adalah perangkat lunak yang sering digunakan untuk pengeditan gambar raster, desain grafis dan seni digital (Yahya et al., 2020).

Pembelajaran terkait pengoperasian *photoshop* sendiri saat ini tidak begitu sulit, telah banyak sumber dan alternatif yang dapat membantu pembelajaran dan penerapannya. Pelatihan yang dilaksanakan secara tatap muka ataupun melalui

media sosial banyak memberikan informasi yang diperlukan untuk menguasai *photoshop*. Manfaat dari pembelajaran serta keterampilan dari *photoshop* antara lain dapat melakukan desain grafis dan editing (Negoro et al., 2022). Disisi lain kini telah terdapat AI yang membantu kegiatan manusia, contohnya adalah generative AI yang merupakan salah satu fitur dari *photoshop* yang merupakan kecerdasan buatan yang membantu kegiatan desain grafis dan editing.

Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diberikan materi serta pelatihan desain grafis dan editing menggunakan *photoshop* serta pengenalan fitur generatif AI didalamnya. Tujuan dari pelaksanaan kegiatan ini adalah agar siswa-siswi Yayasan Ibnu Abbas BSD memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk melakukan desain grafis dan editing, sehingga mereka memiliki bekal yang dapat mereka manfaatkan untuk saat ini maupun di masa yang akan datang. Berikutnya tujuan diperkenalnya generatif AI ini adalah sebagai teknologi yang membantu kegiatan mereka dalam desain grafis dan editing, bukan sebagai pengganti manusia dalam melaksanakan pekerjaan tersebut.

II. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Yayasan Ibnu Abbas BSD ini dilaksanakan dengan metode pelatihan, yaitu sosialisasi dalam bentuk materi dan demonstrasi. Adapun tahapan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, yaitu sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Tahapan Pelaksanaan

Dapat diperhatikan pada gambar 2.1, berdasar gambar tersebut, berikut adalah penjabaran dari

tahapan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat :

a. Persiapan, tahap ini dilakukan dengan melakukan observasi terkait kebutuhan target kegiatan pengabdian kepada masyarakat, kemudian dilanjutkan perencanaan yang meliputi penentuan judul, metode pelaksanaan, materi, rencana anggaran, susunan panitia dan jadwal kegiatan, yang kemudian disusun kedalam bentuk proposal.

b. Pelaksanaan, pada tahap ini akan disosialisasikan materi serta demonstrasi mengenai pengoperasian dasar photoshop dan pemanfaatan fitur serta AI generatif, materi akan dipaparkan dengan presentasi dan diikuti demonstrasi yang selanjutnya peserta akan diminta mencoba latihan terkait materi yang telah dipaparkan dan didemonstrasikan sebelumnya. Dengan metode pelaksanaan ini, pemahaman serta kemampuan peserta dalam menyerap materi yang telah diberikan akan dievaluasi dan dianalisis.

c. Laporan, tahap ini dilakukan dengan menyusun data yang telah didapat selama kegiatan pengabdian kepada masyarakat kedalam laporan akhir yang meliputi hasil evaluasi terkait penyampaian materi dan kemampuan peserta sebelum dan setelah kegiatan dilaksanakan, justifikasi anggaran, dokumentasi kegiatan, lalu menarik kesimpulan untuk menentukan pengaruh serta apakah tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah tercapai.

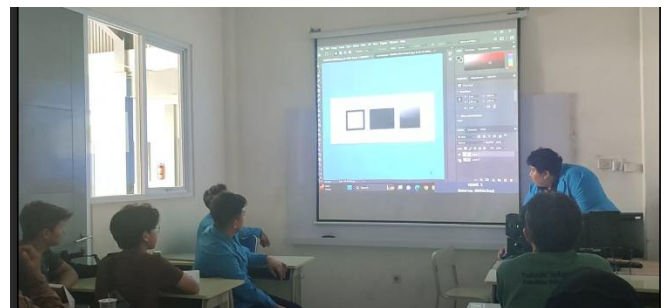
III.HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai Pengenalan *Software Editing Photoshop* dan Pemanfaatan Fitur *Generative AI* yang dilaksanakan di Yayasan Ibnu Abbas BSD, diawali dengan pemaparan materi. Siswa-siswi Yayasan Ibnu Abbas diberikan pemahaman mengenai pengoperasian dasar photoshop lalu diperkenalkan dengan fitur dan alat yang terdapat didalamnya, berikutnya diajarkan pula teknik dasar dalam *photoshop* seperti *shaping*, *selection* dan *masking*. Lalu siswa-siswi diperkenalkan dengan AI generatif yang merupakan salah satu fitur dengan kecerdasan buatan dalam *photoshop* yang mempermudah proses desain grafis dan editing.



Gambar 3. 1 Pemaparan Materi

Selain pemaparan materi, kegiatan juga diselengi dengan sesi demonstrasi dan latihan, dalam sesi latihan ini siswa-siswi dilibatkan untuk mencoba materi yang telah dipaparkan serta mempraktekkan beberapa teknik dasar dalam photoshop yang telah diberikan. Berikutnya, generatif AI diperkenalkan dengan demonstrasi, pada sesi ini diperlihatkan langkah untuk memanfaatkan generatif AI seperti untuk mengganti latar belakang foto secara otomatis. Selanjutnya terdapat sesi tanya jawab, di sesi ini siswa-siswi diberikan kesempatan untuk memberikan pertanyaan atau dikusi terkait materi yang telah disampaikan.



Gambar 3. 2 Demonstrasi dan Latihan

Diadakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Yayasan Ibnu Abbas BSD, Ciater, Serpong ini, mendapat tanggapan positif dari kepala sekolah Yayasan Ibnu Abbas BSD, karena materi yang disampaikan berkaitan dengan bidang teknologi serta kebaruan materinya yang membantu menunjang pembelajaran siswa-siswi diluar pembelajaran formal yang mereka dapatkan di lingkungan sekolah. Sehingga siswa-siswi memiliki bekal pengetahuan tambahan serta keterampilan yang bermanfaat untuk mereka diluar dari ilmu yang mereka dapat di lingkungan sekolah.



Gambar 3. 3 Sesi Foto Bersama



Gambar 3. 4 Penyerahan Plakat Kepada Kepala Sekolah



Gambar 3. 5 Penandatanganan IA oleh Kepala Sekolah

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan, didapatkan hasil bahwa para peserta dapat menyerap pembelajaran terkait pengoperasian dan editing dasar software editing khususnya photoshop dan mengaplikasikannya pada objek foto dan gambar yang diberikan panitia serta

peserta aktif untuk menyelesaikan latihan yang diberikan. Kegiatan ini juga mendapat tanggapan positif dari pihak sekolah, karena membantu menunjang pembelajaran siswa-siswi diluar pembelajaran formal yang didapat di lingkungan sekolah

DAFTAR PUSTAKA

- Febriyantoro, M. T., Harris, I., Sundiman, D., Pradana, M. R., & Lestari, E. (2019). Pelatihan Kewirausahaan dan Peningkatan Kualitas Manajemen dan Tata Kelola Keuangan Bagi Pelaku UMKM. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, No. 2, Vol. 2, 271-279.
- Ismail, I., Fauzan Putraga Al-Bahri, F. P., Ahmad, L., & Salam, A. (2020). IbM Pelatihan Kewirausahaan Sebagai Upaya Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan dan Menggali Ide Usaha Baru. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, No. 1, Vol. 1, 16-22.
- Negoro, W. S., Azhar, A. H., Destari, R. A., & Sari, H. A. (2022). Pelatihan Photoshop Dalam Meningkatkan Pembelajaran Teknologi Informasi. *Publidimas*, No. 1, Vol. 2, 169-176.
- Oktora, J., Merinatul, Y., Amalia, V., Heriyanto, R., & Muttaqin, M. Z. (2020). Loyalitas Kreativitas Abdi Masyarakat Kreatif. *Jurnal LOKABMAS Kreatif*, No. 3, Vol. 3, 81-86.
- Tahirs, J. P., & Rambulangi, A. C. (2020). Menumbuhkan Minat Berwirausaha Melalui Pelatihan Kewirausahaan Bagi Siswa SMK *Community Development Journal* No. 2, Vol. 1, 125-129.
- Yahya, F., Hermansyah, Syafruddin, Fitriyanto, S., & Musahrain. (2020). Pelatihan Desain Grafis Untuk Kelompok Pemuda Kreatif Desa Gontar Kecamatan Alas Barat Kabupaten Sumbawa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, No. 2, Vol. 3, 114-118.