

PELATIHAN AWAL DESAIN KARTU IDENTITAS DI SMA TARSISIUS II JAKARTA MENGGUNAKAN PERANGKAT LUNAK ADOBE PHOTOSHOP

Meirista Wulandari¹ & Suraidi²

¹Fakultas Teknik Elektro, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: meiristaw@ft.untar.ac.id

²Fakultas Teknik Elektro, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: suraidi@ft.untar.ac.id

ABSTRACT

Through learning the capabilities of Adobe Photoshop, the identity card design course aims to present high school students basic graphic design expertise and an appreciation for the significance of well-crafted design elements. Design concepts such as readability, simplicity, and the use of colors that compliment the institution's or school's identity are presented to the participants. The fundamental features of Adobe Photoshop, like crop, resize, and layers—all crucial for photo editing—are taught to participants via engaging and hands-on materials. Furthermore emphasized in this training is the significance of eye-catching visual components that can improve the identity card's appeal, such as logos and original graphics. It is possible to enhance the card's utility in daily tasks by adding extra features like barcodes and QR codes. The questionnaire distributed provides insights into participants' responses, showing an increase in their confidence in using the software and understanding of good design. The conclusion of this training is that with the right teaching methods and hands-on practice, participants can develop applicable design skills. This initial training will be continued and developed so that participants can immediately apply it to create functional and appealing identity cards.

Keywords: course, photoshop, ID Card, high school

ABSTRAK

Pelatihan desain kartu identitas menggunakan Adobe Photoshop bertujuan untuk memberikan keterampilan kepada siswa SMA dalam desain grafis serta pemahaman tentang pentingnya elemen desain yang efektif. Peserta diperkenalkan pada prinsip-prinsip desain yang mencakup kesederhanaan, keterbacaan, dan penggunaan warna yang mencerminkan identitas sekolah atau institusi. Melalui materi yang interaktif dan praktis, peserta belajar menggunakan fungsi dasar Adobe Photoshop, seperti crop, resize, dan layer, yang esensial dalam pengeditan foto. Selain itu, pelatihan ini juga menekankan pentingnya elemen visual yang menarik, seperti logo dan grafik unik, yang dapat meningkatkan daya tarik kartu identitas. Fitur tambahan seperti barcode dan QR code diajarkan untuk menambah fungsionalitas kartu dalam kegiatan sehari-hari. Kuesioner yang dibagikan memberikan wawasan mengenai tanggapan peserta, menunjukkan peningkatan kepercayaan diri para peserta dalam menggunakan software serta pemahaman tentang desain yang baik. Kesimpulan dari pelatihan ini adalah bahwa dengan metode pengajaran yang tepat dan praktik langsung, peserta dapat mengembangkan keterampilan desain yang aplikatif. Pelatihan awal ini selanjutnya dilanjutkan dan dikembangkan agar langsung dapat dipraktikkan menjadi hasil kartu identitas yang dapat digunakan.

Kata kunci: pelatihan, photoshop, kartu identitas, SMA

1. PENDAHULUAN

Tidak hanya di sekolah, pengembangan diri dapat dilakukan di banyak bidang. Oleh karena itu, ada beberapa institusi pendidikan yang memberikan kesempatan kepada siswa mereka untuk mengembangkan keterampilan non-akademik mereka melalui kegiatan ekstrakurikuler yang diatur secara resmi oleh sekolah (Mawaddah et al., 2023). Olahraga, seni musik, tari, menggambar, bahkan belajar menggunakan komputer untuk mendesain, mengedit, dan mengubah foto adalah beberapa contoh kegiatan ekstrakurikuler. Salah satu perangkat lunak komputer yang mendukung desain gambar adalah Adobe Photoshop, yang sangat membantu dalam pengolahan dan desain gambar secara digital jika seseorang mahir menggunakannya (Erni et al., 2022). Namun, seseorang harus mempelajari fungsi, alat, dan menu yang terlebih dahulu.

SMA Tarsisius II, salah satu sekolah SMA swasta terbaik di Jakarta Barat, menawarkan kesempatan kepada siswanya untuk mengembangkan diri sesuai dengan perkembangan zaman. Ini dilakukan untuk menjaga sekolah tetap hidup dan mendidik para siswa didiknya sampai mereka menjadi lulusan SMA yang unggul dan dapat menyesuaikan diri dengan tuntutan zaman. Siswa SMA Tarsisius II yang memiliki minat dalam seni dan teknologi memiliki kesempatan untuk berkontribusi. Siswa diberikan kesempatan untuk mendesain, mengedit, dan mengubah foto dengan menggunakan Photoshop secara khusus sebagai bekal softskill siswanya (Saifulloh et al., 2019). Kemampuan untuk menggambar akan sangat membantu dalam karir akademik dan sosial. Dengan Photoshop, banyak disain gambar dapat dibuat, seperti cover buku dan majalah, foto, spanduk, flyer, poster, dan Kartu identitas. Kartu identitas sangat penting dalam banyak hal, terutama untuk keamanan dan identifikasi (Markani et al., 2022). Kartu identitas berfungsi sebagai alat identifikasi di tempat kerja, sekolah, atau acara besar, yang mempermudah pengawasan dan pengaturan akses ke area tertentu (Nurhayati et al., 2024). Kartu identitas memungkinkan petugas atau manajemen untuk dengan cepat memastikan bahwa seseorang adalah karyawan, tamu, atau peserta, dan mencegah orang yang tidak diinginkan masuk demi pengelolaan yang lebih baik (Dani et al., 2024).

Desain kartu identitas siswa SMA dapat berbeda-beda tergantung pada tema dan tujuan yang ingin dicapai (Suraidi, 2024). Salah satu contohnya adalah desain minimalis dengan warna sekolah yang menggunakan latar belakang biru, hijau, atau merah sebagai warna utama dan menampilkan foto siswa, logo sekolah, dan informasi seperti nama dan kelas yang disusun dengan rapi. Kesederhanaan dan keteraturan yang ditampilkan dalam desain ini memperkuat identitas sekolah dan memudahkan pembacaan informasi penting. Kartu identitas yang menarik bagi siswa SMA tidak hanya mencerminkan identitas sekolah tetapi juga membuat kesan yang kreatif, fungsional, dan relevan dengan kehidupan siswa. Pembuatan kartu identitas yang tidak hanya berguna tetapi juga menyenangkan untuk dimiliki sekaligus branding terhadap suatu institusi atau lembaga (Hsieh et al., 2023). Hal ini tergantung pada kombinasi warna, elemen grafis, dan pengaturan informasi yang jelas. Perpaduan ini perlu diperhatikan untuk memberikan kesan menarik dan profesional (Wulandari et al., 2023).

Universitas Tarumanagara (Untar) dapat memanfaatkan potensi besar dari kegiatan pelatihan *Adobe Photoshop* untuk menarik minat siswa sekolah menengah atas untuk meneruskan pendidikan para siswa di universitas tersebut. Untar dapat memperkenalkan keterampilan teknologi yang relevan dan dibutuhkan di era digital melalui pelatihan ini. Hal ini juga akan menunjukkan fasilitas dan pengajaran praktis yang ditawarkan. Kegiatan pelatihan ini dapat dikemas dengan menarik dengan menunjukkan bahwa desain grafis, seperti yang dibuat menggunakan Photoshop, adalah keterampilan penting di banyak industri kreatif (Tambunan et al., 2022). Untar dapat menunjukkan bahwa pelatihan ini akan mendukung pengembangan soft skill yang penting untuk masa depan siswa, menarik minat mereka yang tertarik pada seni digital, desain grafis, atau bidang teknologi kreatif lainnya.

Tujuan dari PKM ini adalah untuk mendukung siswa SMA Tarsisius II dan Universitas Tarumanagara bekerja sama dan berbagi pengetahuan, khususnya tentang perangkat lunak *Adobe Photoshop*. Siswa dapat bekerja sama dengan baik dan membuat karya seni bersama-sama melalui kegiatan ekstrakurikuler yang diadakan di sekolah. Tujuan tambahan adalah untuk mempromosikan Universitas Tarumanagara kepada siswa SMA agar mereka lebih tertarik untuk melanjutkan studi di Universitas Tarumanagara.

2. METODE PELAKSANAAN

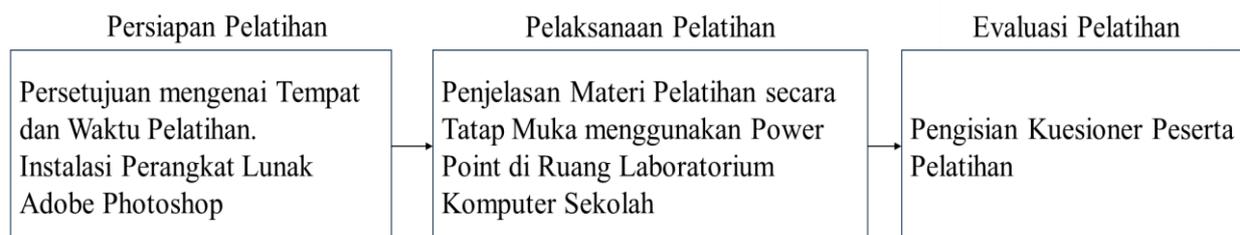
Pelatihan secara luring melibatkan interaksi langsung antara instruktur dan peserta di lokasi tertentu, seperti laboratorium atau ruang kelas. Metode ini memungkinkan peserta untuk menerima materi secara langsung, yang biasanya lebih efektif dalam membangun pemahaman, terutama dalam pelajaran praktis seperti teknik elektro atau keterampilan perangkat lunak. Dosen dan mahasiswa yang memberikan pelatihan dapat menjelaskan konsep secara langsung, mendemonstrasikan peralatan, dan memandu peserta melalui langkah-langkah praktik dengan lebih mudah. Ini mengurangi kemungkinan kesalahan pemahaman karena peserta dapat langsung bertanya atau meminta klarifikasi jika ada hal yang belum mereka pahami.

Selain itu, metode pelaksanaan luring memungkinkan peserta mengalami pengalaman praktis di mana mereka dapat menggunakan alat-alat yang relevan dan terlibat dalam eksperimen atau proyek yang membutuhkan pengawasan langsung. Interaksi interpersonal ini mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi mereka dan meningkatkan minat mereka pada subjek yang dipelajari. Dalam pendidikan teknik atau teknologi, pelatihan luring memungkinkan siswa membangun keterampilan praktis yang lebih mendalam dan mendalam karena mereka memiliki akses langsung ke peralatan dan mendapatkan umpan balik langsung dari instruktur.

Kegiatan pelatihan ini diawali dengan persiapan pelatihan, pelaksanaan pelatihan dan diakhiri dengan evaluasi pelatihan. Persiapan pelatihan meliputi penentuan waktu dan tempat pelaksanaan serta instalasi perangkat lunak Adobe Photoshop pada komputer laboratorium sekolah. Setelah itu, pelatihan dilaksanakan dengan memberikan materi secara teoritis dan praktik langsung terkait penggunaan Adobe Photoshop untuk desain kartu identitas. Peserta dilatih untuk memahami dan menggunakan berbagai fitur utama dalam software ini. Di akhir kegiatan, evaluasi dilakukan untuk mengukur pemahaman peserta dan mendapatkan umpan balik tentang pelatihan, guna memastikan efektivitas serta peningkatan kualitas pelatihan di masa depan. Tahapan metode pelatihan ini dapat dilihat pada Gambar 1.

Gambar 1.

Tahapan Metode Pelaksanaan Pelatihan



Adobe Photoshop adalah program desain grafis yang sering digunakan untuk berbagai tugas, seperti membuat kartu identitas. Desainer dapat membuat kartu identitas yang profesional dengan berbagai tools dan fiturnya yang luas. Proses desain dimulai dengan menentukan ukuran dan dimensi kartu identitas, biasanya menggunakan ukuran kartu identitas standar. Desainer dapat mengatur layout dengan tepat dengan menggunakan grid dan arahan untuk memastikan elemen seperti logo, foto, dan informasi teks seperti nama, nomor ID, dan jabatan tertata dengan baik.

Selain itu, photoshop memiliki fitur pengeditan gambar yang canggih, seperti alat untuk memperbaiki pencahayaan atau warna foto untuk membuat foto diri menjadi lebih profesional. Desainer juga dapat menggunakan lapisan, yang memungkinkan mereka mengelola berbagai komponen desain secara terpisah, yang memudahkan pengeditan tanpa merusak komponen

lainnya. efek teks dan bentuk seperti shadow, bevel, dan gradient dapat dimanfaatkan untuk membuat desain lebih menonjol dan dinamis.

Setelah desain selesai, *Photoshop* mendukung penyimpanan dalam format berkualitas tinggi seperti JPEG atau PNG, yang cocok untuk pencetakan kartu identitas. Desainer juga dapat membuat template yang memudahkan membuat banyak kartu dengan desain yang serupa tetapi dengan informasi yang berbeda.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Persiapan pelatihan menghasilkan kesepakatan dengan sekolah, terutama tentang waktu dan tempat pelatihan. Pelatihan dilakukan setiap Senin selama dua jam setelah jam pelajaran sekolah dan merupakan kegiatan ekstrakurikuler yang disediakan oleh sekolah. Persiapan perangkat lunak juga dilakukan di laboratorium komputer sekolah. Instalasi perangkat lunak dilakukan dengan mudah dan sederhana, tetapi perlu dipastikan bahwa aplikasi berjalan dengan lancar dan siap untuk digunakan. Setelah perangkat lunak diinstal, proses pelatihan pembuatan desain kartu identitas dimulai. Proses pelatihan dimulai dengan pembagian materi dalam presentasi PowerPoint yang ditunjukkan kepada peserta. File materi disebar dan dicontohkan di depan kelas oleh instruktur pelatihan. Saat pelatihan, peserta dapat mengajukan pertanyaan dan dijawab secara langsung. Gambar 2 menunjukkan suasana laboratorium komputer sekolah yang digunakan sebagai tempat pelatihan desain kartu identitas.

Gambar 2.

Pelaksanaan Pelatihan ID Card di Laboratorium Komputer Sekolah



Penyampaian materi pelatihan desain kartu identitas untuk siswa sekolah dilakukan melalui presentasi yang disusun dalam bentuk file PowerPoint (*.PPT). Materi ini dirancang secara visual dan interaktif, dimulai dengan pengenalan dasar-dasar desain grafis dan fungsi Adobe Photoshop, software yang digunakan dalam pembuatan kartu identitas. Siswa harus mengikuti instruksi yang tercantum dalam file *.PPT yang mencakup persiapan dokumen kerja di Adobe Photoshop, memilih template, mengatur layer, teks, dan gambar dengan benar. Materi pelatihan yang dibagikan dalam file *.ppt dapat dilihat pada Gambar 3.. Materi juga menjelaskan berbagai alat yang dibutuhkan untuk mengedit dan mempercantik desain, seperti cara menggunakan efek pada gambar, serta mengatur font dan warna agar desain terlihat profesional. Siswa lebih mudah memahami proses desain kartu identitas dari awal hingga akhir karena materi disampaikan secara bertahap melalui PowerPoint ini mulai dari persiapan pas photo hingga desain keseluruhan Kartu Identitas. Hasil desain Kartu Identitas dapat dilihat pada Gambar 4.

Gambar 3.
Materi Pelatihan Awal Desain Kartu Identitas



Langkah 1

Persiapkan Foto Diri sebagai bagian dari identitas seseorang.

- Menghilangkan *background* warna merah dengan menggunakan icon "magic eraser tool" dan "eraser tool"
- Jika satu warna, background akan lebih mudah untuk dihilangkan



Gambar 4.
Hasil Desain Kartu Identitas



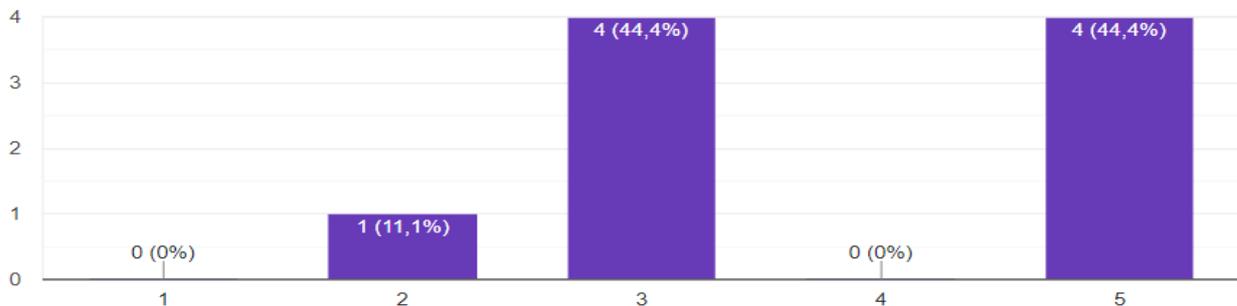
Penyebaran kuesioner dilakukan untuk mengetahui tanggapan dan umpan balik dari peserta. Kuesioner ini berisi pertanyaan mengenai pengalaman peserta selama pelatihan, mulai dari pemahaman terhadap materi yang disampaikan, efektivitas metode pengajaran, hingga kemudahan dalam mengikuti setiap langkah penggunaan Adobe Photoshop untuk mendesain kartu identitas. Peserta juga diminta memberikan penilaian mengenai kualitas penyampaian instruktur dan fasilitas yang disediakan selama pelatihan. Hasil dari kuesioner ini akan digunakan untuk mengevaluasi pelatihan dan melakukan perbaikan di masa yang akan datang.

Pertanyaan mengenai pengetahuan tentang fungsi-fungsi dasar *Adobe Photoshop*, seperti crop, resize, dan penggunaan layer. Pertanyaan ini ditanyakan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal peserta terhadap fungsi-fungsi tersebut. Jika mayoritas peserta masih kurang familiar, instruktur dapat memberikan penjelasan lebih mendetail dan memfokuskan pada dasar-dasar Photoshop. Sebaliknya, jika peserta sudah cukup menguasai fungsi dasar, pelatihan dapat lebih cepat beralih ke materi yang lebih kompleks. Nilai 1 menunjukkan jawaban tidak familiar sampai dengan nilai 5 yang menunjukkan jawaban sangat familiar. Gambar 5 menunjukkan hasil kuesioner terhadap pertanyaan mengenai pengetahuan tentang fungsi-fungsi dasar Adobe Photoshop, seperti crop, resize, dan penggunaan layer. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa

sebagian peserta cukup familiar terhadap fungsi-fungsi dasar tersebut, namun sebagian peserta sangat familiar terhadap fungsi-fungsi dasar tersebut.

Gambar 5.

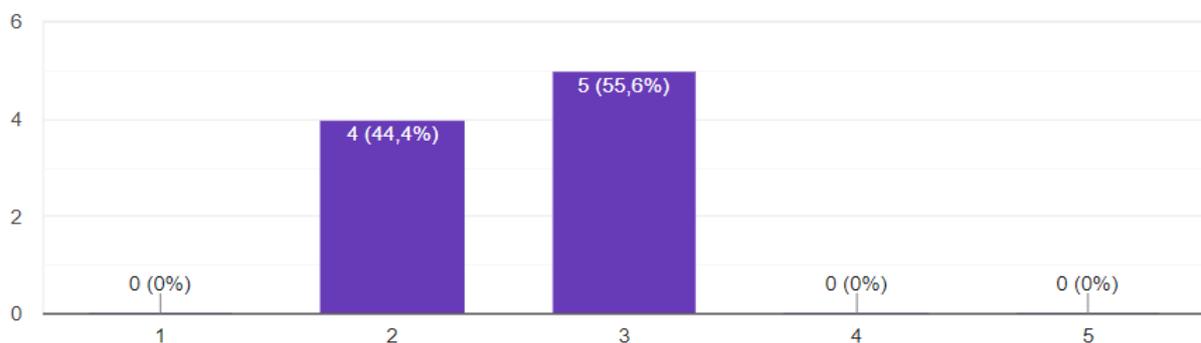
Hasil Kuesioner terhadap Pertanyaan Mengenai Pengetahuan Tentang Fungsi-Fungsi Dasar Adobe Photoshop, seperti Crop, Resize, dan Penggunaan Layer



Pertanyaan mengenai frekuensi penggunaan *Adobe Photoshop* untuk keperluan pengeditan foto, khususnya dalam membuat desain kartu identitas bertujuan untuk mengukur frekuensi penggunaan *Adobe Photoshop* oleh peserta dalam konteks spesifik, yaitu desain kartu identitas. Jawaban atas pertanyaan ini membantu penyelenggara pelatihan memahami seberapa terbiasa peserta menggunakan *Photoshop* dalam situasi praktis, terutama dalam mendesain Kartu identitas. Informasi ini penting untuk menentukan tingkat keterampilan dan pengalaman peserta, sehingga materi pelatihan dapat disesuaikan, baik dengan memberikan panduan lebih mendasar bagi yang jarang menggunakan *Photoshop*, atau memperkenalkan teknik lebih lanjut bagi peserta yang sudah sering memakainya. Nilai 1 menunjukkan jawaban tidak pernah sampai dengan nilai 5 yang menunjukkan jawaban sangat sering atau sering sekali. Gambar 6 menunjukkan hasil kuesioner terhadap pertanyaan mengenai frekuensi penggunaan *Adobe Photoshop* untuk keperluan pengeditan foto, khususnya dalam membuat desain kartu identitas. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar peserta cukup sering *Adobe Photoshop* untuk keperluan pengeditan foto, khususnya dalam membuat desain kartu identitas.

Gambar 6.

Hasil Kuesioner terhadap Pertanyaan Mengenai Frekuensi Penggunaan Adobe Photoshop untuk Keperluan Pengeditan Foto, Khususnya dalam Membuat Desain Kartu Identitas

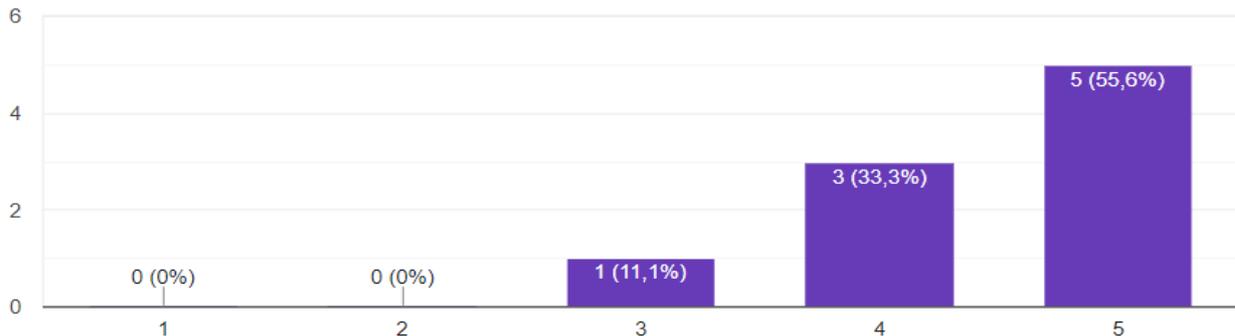


Pertanyaan kuesioner berikutnya berisi tentang tanggapan peserta mengenai pernyataan bahwa Desain kartu identitas harus memiliki tampilan yang sederhana dan mudah dibaca menunjukkan pemahaman yang baik tentang prinsip-prinsip desain yang efektif. Banyak peserta menyadari bahwa tampilan yang sederhana tidak hanya meningkatkan keterbacaan, tetapi juga memberikan kesan profesional pada kartu identitas. Tanggapan ini mencerminkan

kesadaran peserta tentang pentingnya kesederhanaan dalam desain untuk menciptakan kartu identitas yang efektif dan fungsional. Nilai 1 menunjukkan jawaban tidak setuju sampai dengan nilai 5 yang menunjukkan jawaban sangat setuju. Gambar 7 menunjukkan hasil kuesioner tanggapan peserta mengenai pernyataan bahwa desain kartu identitas harus memiliki tampilan yang sederhana dan mudah dibaca. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian peserta sangat setuju bahwa desain kartu identitas harus memiliki tampilan yang sederhana dan mudah dibaca.

Gambar 7.

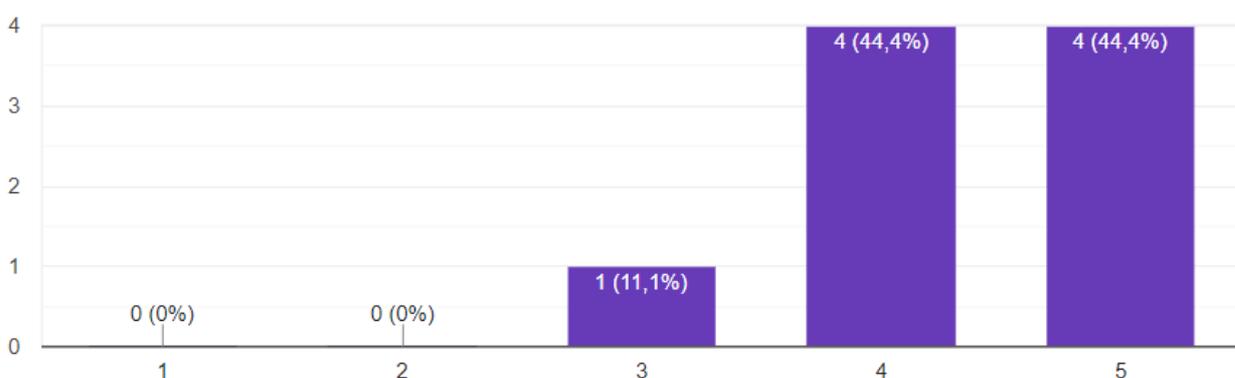
Hasil Kuesioner Tanggapan Peserta Mengenai Pernyataan bahwa Desain Kartu Identitas Harus Memiliki Tampilan yang Sederhana dan Mudah Dibaca



Pertanyaan kuesioner berikutnya berisi tentang tanggapan bahwa desain kartu identitas yang diharapkan memiliki warna cerminan identitas sekolah atau institusi. Tanggapan peserta terhadap harapan bahwa desain kartu identitas harus mencerminkan warna identitas sekolah atau institusi menunjukkan pemahaman yang kuat tentang pentingnya branding dalam desain. Banyak peserta sepakat bahwa penggunaan warna yang sesuai dengan identitas sekolah tidak hanya menambah nilai estetika pada kartu identitas, tetapi juga memperkuat rasa kebersamaan dan loyalitas terhadap institusi tersebut. Desain kartu identitas yang selaras dengan warna institusi diharapkan dapat meningkatkan citra dan reputasi sekolah atau lembaga tersebut. Nilai 1 menunjukkan jawaban tidak setuju sampai dengan nilai 5 yang menunjukkan jawaban sangat setuju. Gambar menunjukkan hasil kuesioner tanggapan peserta terhadap harapan bahwa desain kartu identitas harus mencerminkan warna identitas sekolah atau institusi. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian peserta setuju dan sangat setuju bahwa desain kartu identitas harus mencerminkan warna identitas sekolah atau institusi.

Gambar 8.

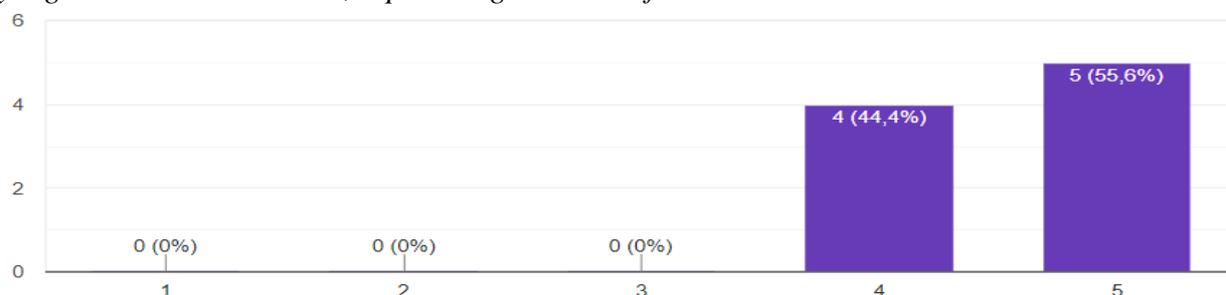
Hasil Kuesioner Tanggapan Peserta Mengenai Pernyataan bahwa Desain Kartu Identitas Harus Mencerminkan Warna Identitas Sekolah atau Institusi



Pertanyaan kuesioner berikutnya berisi tentang tanggapan peserta mengenai kebutuhan untuk menyertakan elemen visual yang menarik dan modern, seperti logo atau grafik unik. Desain kartu identitas mencerminkan pemahaman tentang pentingnya daya tarik visual dalam menciptakan kesan pertama yang positif. Elemen-elemen ini tidak hanya menambah keindahan desain, tetapi juga berfungsi sebagai representasi identitas institusi atau individu. Logo yang dirancang dengan baik dapat memperkuat branding dan memudahkan orang lain mengenali sekolah atau organisasi dengan cepat. Nilai 1 menunjukkan jawaban tidak setuju sampai dengan nilai 5 yang menunjukkan jawaban sangat setuju. Gambar 9 menunjukkan hasil kuesioner tanggapan peserta mengenai kebutuhan untuk menyertakan elemen visual yang menarik dan modern, seperti logo atau grafik unik. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian peserta setuju dan sangat setuju bahwa desain kartu identitas perlu menyertakan elemen visual yang menarik dan modern, seperti logo atau grafik unik.

Gambar 9.

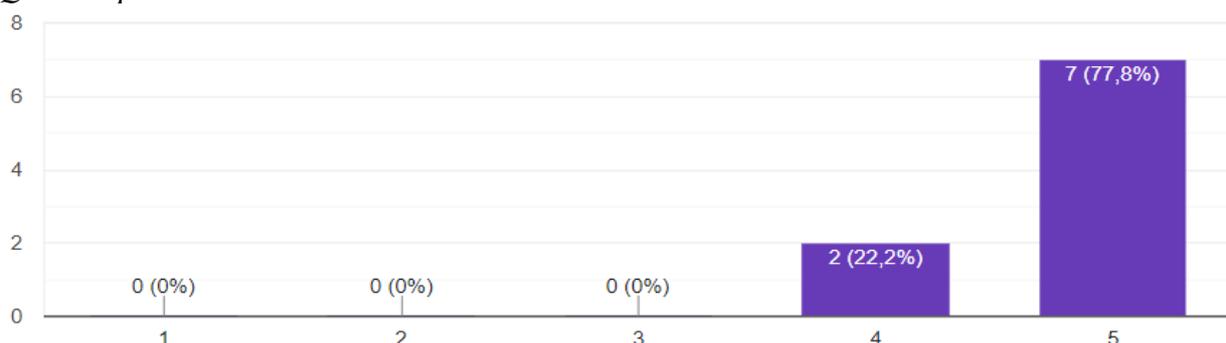
Hasil Kuesioner Tanggapan Peserta Mengenai Kebutuhan untuk Menyertakan Elemen Visual yang Menarik dan Modern, seperti Logo atau Grafik Unik



Pertanyaan kuesioner berikutnya berisi tentang tanggapan peserta mengenai pentingnya fitur tambahan seperti barcode atau QR code pada kartu identitas untuk digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Penyertaan barcode atau QR code pada kartu identitas membuat kartu identitas tidak hanya berfungsi sebagai alat identifikasi, tetapi dapat juga digunakan untuk akses cepat ke informasi penting lainnya, seperti data pribadi, jadwal kegiatan, atau akses ke sistem online. Sebab, fitur ini memungkinkan proses verifikasi yang cepat, seperti saat memasuki gedung, mendaftar untuk acara, atau dalam transaksi lainnya. Nilai 1 menunjukkan jawaban tidak setuju sampai dengan nilai 5 yang menunjukkan jawaban sangat setuju. Gambar 10 menunjukkan hasil kuesioner tanggapan peserta mengenai pentingnya fitur tambahan seperti barcode atau QR code pada kartu identitas untuk digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar peserta sangat setuju bahwa pentingnya fitur tambahan seperti barcode atau QR code pada kartu identitas untuk digunakan dalam kegiatan sehari-hari.

Gambar 10.

Hasil Kuesioner Tanggapan Peserta Mengenai Pentingnya Fitur Tambahan seperti Barcode atau QR code pada Kartu Identitas



Pengumpulan jawaban dari semua pertanyaan kuesioner telah dikompilasi. Hasil menunjukkan bahwa tanggapan peserta terhadap pelatihan desain kartu identitas menggunakan Adobe Photoshop sangat positif dan memberikan informasi yang cukup untuk perencanaan tahap selanjutnya sesuai dengan kebutuhan dan harapan peserta yang lebih baik. Umpan balik ini tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan kualitas materi dan metode pengajaran, tetapi juga memastikan bahwa pelatihan mendatang lebih relevan dan efektif.

4. KESIMPULAN

Pelatihan desain kartu identitas menggunakan Adobe Photoshop ini diikuti oleh siswa SMA dari kelas X – XII. Berdasarkan analisis keadaan serta kuesioner yang dilakukan, hasil analisis menunjukkan bahwa peserta memiliki pemahaman yang baik tentang pentingnya desain yang sederhana, fungsional, dan mencerminkan identitas institusi. Umpan balik dari kuesioner mengindikasikan bahwa peserta menghargai penjelasan tentang fitur-fitur dasar software dan penerapan elemen visual yang menarik, seperti logo dan grafik unik. Selain itu, peserta juga menyadari nilai tambahan dari fitur seperti barcode dan QR code, yang dapat meningkatkan fungsi Kartu identitas dalam kegiatan sehari-hari. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil memberikan pengetahuan dan keterampilan yang relevan bagi peserta, meskipun masih ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman belajar mereka.

Kegiatan pelatihan disarankan agar selanjutnya dapat menekankan pDA praktik langsung dan memberikan lebih banyak contoh nyata dalam mendesain kartu identitas. Selain itu, pertimbangan untuk menambahkan sesi tanya jawab atau diskusi kelompok dapat meningkatkan interaksi dan pemahaman peserta. Mengingat pentingnya teknologi dalam desain modern, pelatihan di masa depan juga bisa mencakup pemanfaatan software atau aplikasi desain tambahan yang dapat memperkaya pengalaman peserta. Dengan menerapkan saran-saran ini, diharapkan pelatihan mendatang dapat menjadi lebih efektif dan bermanfaat bagi peserta.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Penelitian ini mendapatkan dukungan dari SMA Tarsisius II, Prodi Teknik Elektro, Asisten Mahasiswa dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Tarumanagara, Jakarta.

REFERENSI

- Dani, Supriyadi, D., & Fuadi, A. L. (2024). Pengelolaan ID Card PT.Internusa Cipta Solusi Perdana menggunakan Sistem Berbasis Web. *JORAPI:Journal of Research and Publication Innovation*, 2(3), 2056–2059.
- Erni, E. R., Basorudin, B., & Imam, I. R. B. (2022). Pelatihan Pengenalan Desain Grafis Dan Pembuatan Poster Menggunakan Adobe Photoshop: Introductory Graphic Design and Poster Making Training Using Adobe Photoshop. *CONSEN: Indonesian Journal of Community Services and Engagement*, 2(2), 31–37.
- Hsieh, G., Halperin, B. A., Schmitz, E., Chew, Y. N., & Tseng, Y.-C. (2023). What is in the cards: Exploring uses, patterns, and trends in design cards. *Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–18.
- Markani, Wanita, F., Tamra, Muniar, A. Y., Sulehu, M., Dilla, Melda, Novita, & Renita. (2022). Pelatihan Pembuatan Kartu Pelajar pada Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 8 Maros. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 1(6), 867–874.
- Mawaddah, F., Daulay, N. K., & Fauza, H. (2023). Strategi Kepala Madrasah Dalam Meningkatkan Prestasi Non Akademik Siswa Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Di MTS Negeri 3 Medan. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 1(4), 97–114.
- Nurhayati, Rosida, I., & Widyastuti, M. (2024). Sosialisasi Pembuatan ID Card menggunakan QR

- Code dan Aplikasi Canva. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 279–284.
- Saifulloh, Pamungkas, R., & Setiawan, D. (2019). Evaluasi Pemanfaatan Media Photoshop Sebagai Softskill Pengembangan Diri Untuk Pembentukan Karakter Bagi Remaja Desa. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNIPMA*, 441–446.
- Suraidi. (2024). Pelatihan Desain Pembuatan ID Card Untuk Kegiatan Ekstra Kurikuler Photoshop bagi Siswa SMA Tarsisius 2 Jakarta. *Jurnal Serina Abdimas*, 2(3), 890–895.
- Tambunan, L., Muhammad Iqbal, T., Radillah, & Satria, B. (2022). Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kreativitas dan Inovasi Digital bagi Masyarakat di Desa Buluh Apo. *Reswara : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 514–521.
- Wulandari, M., Sembiring, J., & Suraidi. (2023). Pelatihan Photoshop dalam Pengolahan Data Gambar untuk Pembuatan Flyer Di SMA Tarsisius II Jakarta. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 6(3), 561–567.