

## PEMBELAJARAN PEMBUATAN KONTEN MEDIA DENGAN MENGUNAKAN APLIKASI “PHOTOSHOP”

Arsa Widiarsa Utoyo<sup>1</sup>, Hervina Dyah Aprilia<sup>2</sup>, Tobias Warbung<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Bina Nusantara Jakarta  
Arsa\_w@binus.ac.id , Hervina.aprilia@binus.ac.id

### ABSTRACT

*The development of technology and drastic changes during the current pandemic forced most large and medium industrial sectors to switch to digital media. The need for the use of social media currently shows that there is a constant and rapid change in digital technology. Furthermore, creative practitioners are required to continuously improve their skills to remain relevant in their work as entrepreneurs engaged in Jakarta's fairy tale community as small and medium enterprises. The problem that often occurs in the Jakarta fairy tale community is the lack of promotional media content in activities carried out by the Jakarta fairy tale community. In this article, the mentors present the results of media content training using Photoshop applications, and the focus of this training is on how this digital imaging application software and its content can be used as media access to introduce and promote the products of small and medium entrepreneurs. Teaching and training using Photoshop applications can be utilized as a set of critical practices for creating digitally mediated content to be used across various media, raising an interesting paradox. Regarding the status of Photoshop applications as a digital imaging standard and how practitioners use it to create digital content, which can be accessed online or offline. The findings conclude from a two-phase ongoing research project that includes interviews with entrepreneurs working in the Jakarta fairy tale community and participant observation on the Indosiar Fantasy Academy campus. It is hoped that these findings will result in learning materials that are easy to digest by the Jakarta fairy tale community and can improve the quality of their products in creating digital content for fairy tales.*

**Keywords:** *Small and Medium Enterprises, Entrepreneurs, Training*

### ABSTRAK

Dengan berkembangnya teknologi dan perubahan drastis pada masa pandemic saat ini, memaksa Sebagian besar sector industri baik besar maupun menengah untuk beralih ke media digital. Kebutuhan akan penggunaan media sosial pada saat ini menunjukkan bahwa ada perubahan konstan dan cepat terhadap teknologi digital yang digunakan oleh praktisi kreatif sehingga mengharuskan mereka untuk terus meningkatkan keterampilan mereka agar tetap relevan dalam pekerjaan mereka sebagai wirausaha yang bergerak di komunitas dongeng Jakarta sebagai usaha kecil menengah. Permasalahan yang kerap terjadi pada komunitas dongeng Jakarta kurangnya pemanfaatan konten media promosi dalam kegiatan yang dilakukan oleh komunitas dongeng Jakarta. Dalam artikel ini, para mentor menyajikan hasil pembelajaran konten media dengan menggunakan aplikasi *Photoshop*, dan fokus pembelajaran ini pada bagaimana perangkat lunak aplikasi pencitraan digital ini dan kontennya untuk dapat digunakan sebagai mediasi akses untuk memperkenalkan dapat mempromosikan produk-produk para wirausaha kecil dan menengah. Pengajaran dan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Photoshop* dapat disajikan sebagai seperangkat praktik utama untuk membuat konten yang dimediasi secara digital agar dapat dipergunakan di berbagai media, meningkatkan paradoks menarik mengenai status aplikasi *Photoshop* sebagai standar pencitraan digital dan bagaimana hal itu digunakan oleh para praktisi untuk membuat konten digital yang dapat diakses secara daring maupun tidak daring. Temuan diambil dari dua fase proyek penelitian yang sedang berlangsung yang mencakup wawancara dengan para wirausaha yang bergerak di komunitas dongeng Jakarta dan observasi partisipan di kampus Akademi Fantasi Indosiar Jakarta. Dimana dari temuan tersebut di diharapkan dapat membuahakan perumusan materi pembelajaran yang mudah di cerna oleh komunitas dongeng Jakarta dan dapat meningkatkan kualitas produksi mereka dalam membuat konten digital untuk sarana dongeng.

**Kata Kunci:** Usaha Kecil Menengah, Wirausaha, Pembelajaran

## 1. PENDAHULUAN

Aplikasi *Photoshop* merupakan salah satu program komputer yang ditujukan untuk menyunting dan membuat gambar yang didasarkan pada foto.[1] Dengan menggunakan aplikasi *Photoshop* dapat dengan mudah membuat untuk menghapus, menambahkan hingga memanipulasi foto dengan kualitas yang tinggi dan siap untuk dicetak maupun di publikasikan secara digital ke berbagai media sesuai dengan kebutuhan. Pembelajaran dan pembelajaran praktis ini merupakan salah satu dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diadakan di kampus akademi fantasi Indosiar bersama dengan komunitas kampung dongeng Jakarta pada tanggal 7 September 2019 dengan jumlah peserta sebanyak 20 orang.

Penggunaan teknologi informasi yang selama ini dipergunakan untuk melakukan analisis data, dari awal pada saat pemrosesan data, penyimpanan data, penyusunan data hingga Saat memanipulasi data untuk mendapatkan informasi relevan, akurat hingga tepat sasaran sehingga dapat diterima untuk dipergunakan didalam berbagai macam keperluan seperti untuk pemerintahan, perorangan hingga kebutuhan bisnis sehingga pembelajaran ini sangat diperlukan guna mendukung mutu serta kemampuan yang memadai untuk peserta. Menggunakan dan memanfaatkan aplikasi Photoshop terutama dilakukan dengan menggunakan berbagai teknik dan menu aplikasi Photoshop. Salah satu dari sekian banyak teknik yang dikenal sebagai manipulasi foto dan unik adalah hasil dari manipulasi foto oleh orang-orang kreatif [2]. Manipulasi digital foto sekarang berkembang sangat baik dan banyak digunakan di semua disiplin kerja. Manipulasi digital foto banyak digunakan di dunia periklanan, pengemasan, televisi, percetakan, real estat, internet dan banyak lagi. Hasil manipulasi foto diberikan dalam bentuk video promosi, spanduk, iklan, kemasan produk, logo perusahaan, video Tron dan lainnya. Oleh karena itu, salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan dan keahlian peserta untuk mengembangkan keterampilan manipulasi fotonya adalah dengan memberikan pembelajaran dan bimbingan. [3].

Sebelum membuat pembelajaran pembuatan konten media dengan menggunakan aplikasi *Photoshop* sebagai aplikasi manipulasi foto, diperlukan adanya beberapa kondisi yang bertujuan untuk memahami apakah pembelajaran ini sangat diperlukan atau tidak, tahapan yang perlu dilaksanakan adalah menggabungkan informasi yang di butuhkan seperti melakukan survey yang di berikan kepada komunitas dongeng Jakarta, akan kebutuhan pembuatan konten media sebagai bagaian dari promosi, memverifikasi kejelasan dan kelengkapan data, melakukan proses identifikasi dan klasifikasi terhadap setiap jawaban yang ada dalam instrumen pengumpulan data berdasarkan variabel yang akan di analisis.

Pokok permasalahan yang kerap terjadi pada komunitas dongeng Jakarta adalah kurangnya pemanfaatan konten media promosi dalam kegiatan yang dilakukan. Pembelajaran ini mulai dari asumsi bahwa pemanfaatan media promosi digital merupakan kewajiban untuk dapat meningkatkan pengetahuan mengenai acara-acara yang diadakan oleh komunis dongeng Jakarta sehingga dapat diketahui oleh masyarakat luas. Dari hasil analisis yang sudah dilakukan dengan cara wawancara kepada komunitas dongeng Jakarta, pembelajaran ini sangat diperlukan untuk diadakan sebagai peningkatan kualitas komunitas dongeng Jakarta sehingga mereka memiliki kompetensi yang lebih baik dalam memberikan penyelenggaraan dan informasi seputar dongeng.

Peluang bisnis yang sangat maju sekarang salah satunya adalah bidang manipulasi foto yang dapat dilakukan oleh semua pihak atau mudah digunakan. Untuk pembelajaran ini diberikan kepada peserta untuk dapat membantu mereka jika untuk melakukan promosi kegiatan mereka dan diharapkan mampu menciptakan ekonomi kreatif [4]. Agar terciptanya promosi yang berkelanjutan maka dibantu dengan salah satu aplikasi adalah *Photoshop* yang merupakan salah satu aplikasi manipulasi foto yang sangat banyak digunakan oleh perusahaan dan aplikasi ini adalah perangkat lunak dengan dua saudara kandung yaitu Thomas dan saudara perempuannya John Knoll di mana mereka telah mengeluarkan rilis perangkat lunak *Photoshop* lebih dari 13 kali mulai dari tahun 1987. [1]

Kegiatan Pembelajaran Manipulasi Foto Dengan Penggunaan Aplikasi *Photoshop* sebagai salah satu perangkat untuk memberikan pengetahuan kepada peserta tentang manipulasi foto yang mampu menciptakan konten promosi secara digital dan konvensional. Dalam kegiatan pembelajaran ini akan diperkenalkan beberapa alat *Photoshop* dan cara menggunakan konten. Identifikasi masalah kegiatan ini didasarkan pada latar belakang yang telah dijelaskan dalam bab pendahuluan dan abstrak sebelumnya di atas, untuk itu mengikuti deskripsi perumusan masalah dalam kegiatan pembelajaran membuat *Photoshop* dengan menggunakan *Photoshop* Aplikasi sebagai alat promosi, yaitu bagaimana meningkatkan kualitas pembelajaran peserta untuk bersaing dan bagaimana menggunakan aplikasi *Photoshop* di dunia media.

## 2. METODE PELAKSANAAN PKM

Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan tersebut. B. aplikasi *Photoshop* memperkenalkan studi pustaka dan dalam dunia konten terapannya persiapan data dalam aplikasi *photoshop* data mempersiapkan data, kasus bisnis dan sosial terlepas dari kegiatan seperti kegiatan pembelajaran yang menyiapkan materi berikut dengan pengguna permintaan pengguna media, menyiapkan contoh-contoh karya manipulasi digital foto menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* Dan contoh-contoh pengguna perangkat lunak yang telah berhasil menjadikannya sebagai peluang bisnis, mengarahkan peserta yang akan digunakan sebagai sampel langsung dalam manipulasi foto yang dapat digunakan sebagai bahan promosi melalui aplikasi *Photoshop*.

Proses pelaksanaan dilakukan dengan pemberi peringatan antara pembicara dan peserta, dan tahapan yang berbeda, z. Misalnya, penerapan dasar aplikasi *Photoshop*, peralatan aplikasi *Photoshop*, dan pengenalan jenis bisnis yang dapat dibangun melalui beban alat umum yang biasa digunakan untuk operasi komputer yang umum digunakan, dan bisnis periklanan di bawah peserta magang operasi foto oleh fotografi metode pengoperasian dan aplikasi *Photoshop* peserta. Pembelajaran membuat konten media digital menggunakan aplikasi *Photoshop* untuk membuat iklan ini dengan beberapa alat dan bahan untuk mendukung kelancaran operasional seperti laptop. Alat ini diperlukan untuk berlatih salah satu bisnis sosial yang sangat sederhana dan mencari pengguna media. Kegiatan pembelajaran, modul, modul, implementasi modul, dan prosedur produksi sampling meliputi *Photoshop*. Dalam hal ini, siluet ini sangat mudah digunakan, dan tetap menciptakan siluet pengguna media sosial. Permintaan pengguna media sosial dengan aplikasi dan perkawinan serta materi untuk dijadikan contoh praktek latihan, sebagai hasil yang digunakan, Laboratorium komputer yang dapat digunakan untuk mengikuti latihan SEMUT adalah sebagai berikut: meningkat. Implementasi konten media digital dipelajari dengan menggunakan aplikasi *Photoshop* agar peserta dapat memanipulasi foto secara digital.

Langkah-langkah yang harus diambil pada kegiatan masyarakat kepada masyarakat adalah diskusi berikut bersama tim pelaksanaan kegiatan yang terkait dengan tema kegiatan dan lokasi kegiatan di sekitar kota Jakarta, memutuskan lokasi kegiatan dan gelar kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan dan jadwal untuk melaksanakan kegiatan, membuat proposal kegiatan yang diberikan kepada Ketua Program Studi untuk dikoreksi dan ditandatangani oleh fakultas jika kegiatan tersebut disetujui, mengumpulkan proposal untuk kegiatan yang telah disetujui oleh Kepala program studi dan fakultas kepada bagian LPPM. Dan akan di sahkan oleh ketua LPPM. Setelah berdiskusi dengan tim pembelajaran terkait dengan pembuatan modul pembelajaran untuk bersama, peserta mengambil surat yang meminta izin dari LPPM untuk diserahkan kepada Sekolah di mana lokasi kegiatan dilakukan, mengambil surat balasan untuk implementasi kegiatan mondar-mandir m sekolah untuk diberikan kepada LPPM, mengambil file dukungan dari sekolah sebagai tanda penyelesaian penerapan kegiatan pembelajaran, dibahas dengan tim pembelajaran terkait membuat laporan akhir dan pembuatan jurnal, mengirimkan jurnal dan laporan kegiatan pembelajaran yang dimiliki telah dibuat untuk LPPM sebagai tanda yang telah diselesaikan dengan baik sesuai dengan prosedur yang diarahkan. Tujuan utama untuk kegiatan pembelajaran untuk

membuat konten media digital dengan menggunakan aplikasi *Photoshop* adalah komunitas dongeng Jakarta. Kegiatan ini memiliki relevansi dengan kebutuhan peserta untuk memiliki lebih banyak kemampuan atau keterampilan tambahan di luar pengalaman yang dapat diperoleh dari sekolah.



Foto Kegiatan Dokumentasi Pribadi

### 3. HASIL PELAKSANAAN

Implementasi pembelajaran dilakukan dengan tatap muka antara pembicara dan peserta melalui tahap pertama, yaitu untuk memberikan pengenalan dasar aplikasi *Photoshop*. Para peserta diberi wawasan terkait dengan aplikasi *Photoshop* yang merupakan aplikasi manipulasi foto yang dibuat oleh *Adobe Systems* yang berspesialisasi dalam manipulasi digital foto.

Aplikasi *Photoshop* digunakan untuk manipulasi foto dan banyak digunakan oleh fotografer dan periklanan digital, sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar dalam perangkat lunak manipulasi foto. Selanjutnya, tim layanan masyarakat menyampaikan wawasan tentang cara membuat konten promosi menggunakan aplikasi *Photoshop*. Kemajuan teknologi komputer dengan cepat

berpartisipasi dalam layanan manipulasi foto adalah hal yang sangat diperlukan sehingga penggunaan aplikasi *Photoshop* dapat memberikan manfaat sebagai alat untuk membuat konten promosi digital dan konvensional. Keuntungan menggunakan aplikasi *Photoshop* sangat besar, terutama jika Anda digunakan oleh pengusaha kecil dan menengah sebagai proses fasilitasi produk komunikasi dan pemasaran.

Menyaksikan peluang promosi yang sangat besar saat ini, terutama di media online, berbagai pengusaha kecil dan menengah bersaing untuk memberikan konten promosi yang menarik dengan membuat beberapa konten seperti desain majalah, layanan desain sampul ebook, layanan desain ilustrasi, layanan pembuatan logo atau amplo Kop surat, layanan desain logo, layanan desain brosur, dan manipulasi foto lainnya. Dengan, masih banyak orang yang belum memiliki latar belakang pendidikan desain komunikasi visual. Tetapi, mereka memiliki minat, pengalaman kerja, dan antusiasme untuk dapat menciptakan konten promosi yang menarik. Metode promosi ini memungkinkan pelanggan untuk menghemat lebih banyak waktu dan energi.

Selanjutnya, presentasi alat umum yang sering digunakan dalam mengedit foto dan praktik manipulasi foto yang sering digunakan untuk melakukan promosi di antara para pengusaha. Aplikasi *Photoshop* juga memiliki banyak opsi dan peralatan yang mampu memberikan efek khusus pada foto. Ada dua metode yang biasanya editor foto untuk dimanipulasi. Pertama dengan mengedit secara keseluruhan, dan yang kedua dengan metode parsial. Dalam aplikasi *Photoshop* ada beberapa alat seperti alat seleksi, peralatan layer dan alat filter.

Berdasarkan wawancara, pertanyaan dan jawaban dan pengamatan langsung selama kegiatan pembelajaran konten media digital menggunakan aplikasi *Photoshop* ini terjadi sebagai berikut, pertumbuhan kepentingan atau keinginan dari para peserta untuk dapat memiliki kemampuan tambahan yang dapat diterapkan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari, Meningkatkan pengetahuan peserta tentang cara membuat manipulasi foto dengan bantuan aplikasi *Photoshop*, menjadikan aplikasi *Photoshop* sebagai peluang dasar bagi peserta dalam kewirausahaan.

Beberapa faktor mendukung implementasi kegiatan pembelajaran konten media digital menggunakan aplikasi *Photoshop*, penggunaan aplikasi *Photoshop* sebagai manipulasi alat foto ini adalah jumlah bunga dan antusiasme peserta selama kegiatan, sehingga kegiatan berlangsung dengan lancar dan efektif. . Sementara faktor penghambat adalah keterbatasan waktu pembelajaran dan keterbatasan perangkat komputer yang dimiliki oleh peserta untuk dapat mengulangi pembelajaran di rumah. Berikut ini adalah jadwal pembelajaran untuk membuat konten media promosi dengan menggunakan aplikasi *Photoshop*, pembelajaran dimulai pada jam sembilan di pagi di mana bentuk kegiatan dalam bentuk kuliah, bahan yang diberikan tentang pengantar dan dasar-dasarnya Aplikasi *Photoshop* dengan prestasi peserta untuk mengetahui pembicara, penggunaan aplikasi *Photoshop*, yang dapat memahami menu dalam aplikasi *Photoshop*.

Pada jam sepuluh pagi para peserta diberi kesempatan untuk dapat mencoba dan mulai berlatih apa yang dijelaskan oleh pembicara, pada sepuluh empat lima peserta diberi semacam tugas untuk memanipulasi foto sehingga foto itu layak untuk Digunakan sebagai bahan promosi, pada sebelas tiga puluh beberapa peserta meminta untuk dapat menunjukkan hasil pembelajaran kepada peserta lain untuk dilihat dan menilai bagaimana hasil pembelajaran ini.

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil analisis kegiatan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut, bahwa: Setelah melatih minat peserta yang tumbuh dalam meningkatkan keterampilan pribadi mereka masing-masing. Peningkatan kehendak para peserta untuk mulai belajar tentang penggunaan aplikasi *Photoshop*. Peserta mulai tertarik untuk mempersiapkan masing-masing dengan melengkapi kemampuan untuk memanipulasi foto menggunakan aplikasi *Photoshop*. Peserta dapat menemukan peluang dalam membuat konten melalui aplikasi *Photoshop*.

Saran untuk kegiatan layanan ke komunitas berikutnya adalah sehingga peserta dapat mempraktikkan pengetahuan yang diperoleh selama pembelajaran dan dukungan universitas,

diharapkan akan ditingkatkan terutama dengan memberikan teori dan praktik penggunaan aplikasi *Photoshop*. Untuk tindak lanjut dari kegiatan pembelajaran diharapkan bahwa universitas dapat mengalokasikan waktu untuk menahan ekstrakurikuler tentang membuat manipulasi foto dengan aplikasi *Photoshop*.

### **Ucapan Terima Kasih (Acknowledgement)**

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ingin mengucapkan terima kasih kepada Akademi Fantasi Indosiar Jakarta dan komunitas dongeng Jakarta yang sudah mendukung pengabdian kepada masyarakat ini terlaksana dengan baik, kepada Universitas Bina Nusantara yang sudah memberikan dukungan moral dan material agar kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana.

### **REFERENSI**

#### **Buku:**

- [1] Enterprise, Jubilee. (2017). *Photoshop CC 2017 untuk Pemula*. Elex Media Komputindo.
- [2] Faulkner, A., & Chavez, C. (2020). *Adobe Photoshop Classroom in a Book*. Adobe Inc. California. USA
- [3] Novijayanto, E., Wulandari, W., Krismonika, Y., & Asnawati, A. (2020). Pembelajaran Komputer Grafis (Adobe Photoshop) Sebagai Upaya Peningkatan Softskill Siswa SMKS 21 Qhaway Sahab Kota Bengkulu. *Jurnal PADAMU NEGERI (Pengabdian pada Masyarakat Bidang Eksakta)*, 1(1).
- [4] Saputro, A., Santika, R. R., & Putra, B. C. (2019). *Pembelajaran Digital Imaging Dan Photoshop Untuk Guru Dan Staf Kiddie Planet Preschool Di Jakarta Utara*.

#### **Jurnal:**

- [1] Evin, C. B., & Rumpak, A. D. (2019). Analisis Pengembangan Desain Grafis Dalam Aplikasi Photoshop Sebagai Peluang Bisnis Mahasiswa Institut Bisnis Dan Multimedia ASMI. *Jurnal SISTEM INFORMASI*, 1(2), 33-40.
- [2] Gunawan, S., Lamada, M., Nurabdiansyah, N., & Octavia, S. A. (2021, January). PKM Workshop Desain Grafis. In *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- [3] Vendyansyah, N., & Gultom, P. I. (2021). Pembelajaran Dan Pembimbingan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa. *Mnemonic: Jurnal Teknik Informatika*, 4(1), 20-25
- [4] Ziveria, M., Samosir, R. S., & Rusli, M. (2020). Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Perangkat Adobe Photoshop Untuk Manipulasi Foto Bagi Tim Teknologi Informasi YPU. *ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1-11.