

Membangun *personal branding* lewat keahlian desain grafis dan publikasi sebagai persiapan memasuki Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI)

Al Zuhri^{id}*¹, Fathayatul Husna¹, Ulfa Khairina², Ibnu Phonna Nurdin³, Anhar Fazri⁴, Jilantahani¹, Desi Fauziah¹, & Halil Mulya¹

¹Universitas Teuku Umar, Indonesia

²Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Teungku Dirundeng Meulaboh, Indonesia

³Universitas Syiah Kuala, Indonesia

⁴Huazhong University of Science and Technology, China

* alzuhri@utu.ac.id

DOI: [10.31258/raje.8.1.45-56](https://doi.org/10.31258/raje.8.1.45-56)

Abstrak Desain grafis dan publikasi menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki oleh siswa di era digital seperti sekarang ini, terutama dalam pembuatan media promosi dan *branding* diri. SMAN 2 Meulaboh memiliki fasilitas memadai untuk mendukung hal tersebut, namun belum dioptimalkan. Tidak adanya tenaga pengajar yang kompeten dalam bidang desain grafis dan publikasi menjadi salah satu hambatan utama. Sebagai upaya untuk mengatasi masalah ini, kami dari Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Teuku Umar mengadakan pengabdian desain grafis dan publikasi dengan materi desain spanduk menggunakan Adobe Photoshop. Sosialisasi, demonstrasi, diskusi, uji, kompetisi, dan apresiasi menjadi metode yang diterapkan di sini dengan mengikuti tahapan *planning, impelementing, and evaluating* (PIE) terhadap 15 siswa dari kelas XI SMAN 2 Meulaboh. Dari hasil *pre-test* menunjukkan bahwa hanya 17% atau 3 dari 15 siswa yang tahu tentang desain grafis dan publikasi. Namun setelah pengabdian dilakukan tim kembali mengecek melalui *post-test* dan hasilnya menunjukkan 87% atau 13 dari 15 siswa telah mengetahui tentang desain grafis dan publikasi bahkan bisa mempraktikkan keilmuannya secara langsung. Hal ini menunjukkan bahwa pengabdian ini berhasil meningkatkan pengetahuan, keterampilan, seni, dan minat siswa terhadap desain grafis dan publikasi, terutama dalam penggunaan Adobe Photoshop untuk pembuatan spanduk. Selanjutnya, pengabdian ini diharapkan dapat dilakukan secara berkesinambungan dan berkala agar hasil maksimal dapat dicapai.

Abstract Graphic design and publication are important competencies students need in the digital era, especially for creating promotional media and self-branding. SMAN 2 Meulaboh has adequate facilities to support this, but they have not been optimized. The lack of competent teaching staff in graphic design and publication is a major obstacle. As an effort to overcome this problem, we from the Communication Science Study Program at Teuku Umar University provided graphic design and publication services, including banner design, using Adobe Photoshop. Socialization, demonstration, discussion, testing, competition, and appreciation were employed as methods in this program, following the Planning, Implementing, and Evaluating (PIE) stages, involving 15 students from class XI at SMAN 2 Meulaboh. The pre-test results showed that only 17% (3 out of 15) of

OPEN ACCESS

Citation: Zuhri, A., Husna, F., Khairina, U., Nurdin, I. P., Fazri, A., Jilantahani, Fauziah, D., & Mulya, H. (2026). Membangun personal branding lewat keahlian desain grafis dan publikasi sebagai persiapan memasuki Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI). Riau Journal of Empowerment, 8(1), 45-56. <https://doi.org/10.31258/raje.8.1.45-56>

Received: 2024-08-29 **Revised:** 2026-03-28
Accepted: 2026-04-12

Language: Indonesian (id)

ISSN 2623-1549 (online), 2654-4520 (print)

©2021 Al Zuhri, Fathayatul Husna, Ulfa Khairina, Ibnu Phonna Nurdin, Anhar Fazri, Jilantahani, Desi Fauziah, and Halil Mulya. Author(s) retain the copyright of article published in this journal, with first publication rights granted to Riau Journal of Empowerment. The article is licenced under [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/). This license permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

students knew about graphic design and publication. However, after the service was carried out, the team rechecked the post-test, and the results showed that 87% (13 out of 15) students knew about graphics and publication and could even apply their knowledge directly. This shows that the community service carried out increased students' knowledge, skills, art, and interest in graphic design and publication, especially in the use of Adobe Photoshop for creating banners. Furthermore, it is hoped that this service can be carried out continuously and periodically to achieve maximum results.

Keywords: adobe photoshop; banner design; skill; PIE; senior high school

PENDAHULUAN

Di era yang terus berkembang, setiap pekerja masa kini dituntut untuk memiliki kemampuan bekerja secara digital, setidaknya memiliki pengetahuan dasar dalam mengenal dan mengolah gambar (Maimunah *et al.*, 2017). Peluang karier dalam berbagai usaha dan industri berbasis digital baik pada media cetak, elektronik, multimedia, agensi periklanan, studio desain, dan *e-commerce* sangat terbuka lebar. Oleh karena itu, membangkitkan minat di bidang desain grafis dan publikasi dapat memberikan pengalaman bernilai dalam mempersiapkan diri menyelami Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI) nantinya.

Desain grafis dan publikasi menjadi salah satu keahlian penting yang perlu dimiliki oleh siapa saja, tidak terbatas hanya pada siswa SMAN 2 Meulaboh yang menjadi objek pada pengabdian ini. Desain grafis dan publikasi merupakan suatu bentuk komunikasi visual yang menggabungkan elemen-elemen seni dan teknologi untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan melalui penggunaan tipografi, gambar, warna, dan *layout* (Nata *et al.*, 2022). Keilmuan ini dapat membantu siswa dalam membentuk *personal branding* yang baik sebagaimana keterampilan-keterampilan lainnya seperti menulis, *public speaking*, fotografi, videografi, *editing*, bahasa asing, dan sebagainya (Mayasari *et al.*, 2023).

Personal branding bukanlah sesuatu yang didapat secara serta-merta akan tetapi perlu upaya intens untuk menumbuhkan dan mengembangkannya. Memiliki keahlian dalam bidang tertentu dapat dijadikan modal dalam membentuk *personal branding*. Setidaknya ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan *personal branding* yang efektif selain mengasah dan memperkaya keterampilan yakni memiliki nilai-nilai, perilaku, penampilan, keunikan, keontetikan, prestasi, kekuatan, dan tujuan yang baik (Erwin & Becky dalam Maharani & Hanafi, 2022).

Seseorang yang memiliki keahlian dalam bidang desain grafis dan publikasi dapat membantunya dikenal luas oleh orang lain sebagai seorang yang terampil dalam bidang tersebut. *Personal branding* yang terbentuk menjadi nilai tambah yang berguna bagi siapa saja. Misalkan saja jika ada guru yang membutuhkan siswa dengan keahlian desain grafis dan publikasi atau untuk dilibatkan dalam lomba desain tertentu maka secara tidak langsung pribadi tersebut akan menjadi sosok penting yang akan dicari, diutus, dan dielu-elukan oleh sekolah tersebut, nah itu contoh sederhananya. Tentunya ada sangat banyak manfaat dari memiliki *personal branding* lainnya, terutama dalam menghadapi tantangan DUDI saat ini.

Desain grafis dan publikasi tidak hanya dapat digunakan dalam DUDI, tetapi juga dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari (Desnelita *et al.*, 2019). Bagi siswa misalkan, kemampuan dalam desain grafis dan publikasi dapat ia manfaatkan dalam membuat tugas sekolah, mengikuti lomba, membantu orang tua atau masyarakat untuk kebutuhan desain

tertentu, dan lain sebagainya. Sebagai komunikasi visual, hal terpenting dalam desain grafis dan publikasi adalah bagaimana pesan dikemas dan disampaikan. Desain grafis tidak lengkap tanpa keterampilan publikasi karenanya dua hal tersebut sering digabung menjadi satu paket yang saling melengkapi. Desain grafis yang baik perlu keterampilan publikasi yang baik pula dalam menentukan *audiens*, media, serta bagaimana efek dan respons yang diharapkan bisa dihasilkan. Sementara keterampilan publikasi menjadi nihil bila tidak ada pesan yang didesain. Begitulah keadaan saling melengkapi di antara dua elemen tersebut laksana simbiosis mutualisme. Kemudian juga kreativitas dan inovasi sangat diperlukan untuk menghasilkan produk desain grafis yang autentik dan artistik tidak hanya tentang bagaimana menggunakan bahasa yang baik saja, akan tetapi juga keindahan dalam kemasan dan tampilan pesannya. Oleh karenanya, sebagian orang juga ada yang mengkategorikan desain grafis sebagai karya seni.

Ada beragam produk desain grafis yang umum kita dapati salah satunya spanduk yang menjadi materi pilihan pada pengabdian ini (Faizah & Fathonah, 2019). Menurut Anafi *et al.*, (2021) spanduk merupakan media promosi yang sangat efektif untuk menyampaikan pesan kepada *audiens* secara cepat dan jelas. Dalam bidang pemasaran dan promosi, spanduk digunakan untuk memperkenalkan bisnis, mengiklankan produk atau layanan, dan mempromosikan acara tertentu (Sudjadi, 2019). Dengan ukurannya yang besar dan desain visual yang menarik, spanduk mampu menarik perhatian serta menciptakan kesan yang kuat. Sebagai bagian dari desain grafis dan publikasi maka dalam desain spanduk juga diperlukan keterampilan dan seni agar pesan yang disampaikan dapat menarik perhatian target dan mudah dipahami. Keterampilan dalam desain grafis dan publikasi mencakup pemahaman prinsip desain dan publikasi, penguasaan perangkat lunak, kreativitas dan inovasi, komposisi visual, tipografi, pengetahuan teknis, dan komunikasi visual (Alita *et al.*, 2022). Sedangkan seni dalam desain grafis dan publikasi merujuk pada aspek kreatif dan estetika yang diterapkan dalam pembuatan desain untuk menyampaikan pesan secara efektif (Enterprise, 2018).

Untuk mendesain spanduk kita memerlukan *software* pendukung, salah satu *software* desain grafis yang populer dan banyak digunakan untuk mendesain spanduk adalah Adobe Photoshop (Dewi & Verina, 2021). Alasan pemilihan *software* ini dalam pengabdian yang dilakukan di antaranya karena Adobe Photoshop salah satu *software* desain grafis profesional yang dapat mengakomodir kebutuhan pemula maupun profesional, fiturnya lengkap, mudah diaplikasikan, dan *software* yang banyak diperlukan di lapangan kerja bidang desain grafis. Ini dipandang cocok dan tepat untuk dikenalkan dan diaplikasikan kepada siswa di SMAN 2 Meulaboh (Surya & Rochyat, 2014; Nugroho *et al.*, 2026).

Dengan adanya Adobe Photoshop, semakin memudahkan siswa dalam mengeksplorasi keterampilan dan seni dalam desain grafis dan publikasi. Namun, tidak semua siswa memiliki akses atau keahlian yang memadai untuk menggunakan *software* ini secara efektif terutama di SMAN 2 Meulaboh. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi sekolah dan siswa yang ingin mengembangkan kreativitas dan keahlian mereka dalam bidang desain grafis dan publikasi. Permasalahan lain yang muncul adalah kurangnya pelatihan di sekolah yang dapat membantu siswa menguasai teknik-teknik dasar dan lanjutan dalam pengoperasian Adobe Photoshop. Sementara itu, tuntutan untuk mampu menghasilkan desain grafis yang menarik dan informatif semakin meningkat, terutama dalam kegiatan sekolah seperti pameran, lomba, dan acara-acara lainnya (Casofa & Isa, 2022). Sekolah juga sering membutuhkan spanduk-spanduk untuk penyampaian informasi yang selama ini masih bergantung pada pihak eksternal. Keterbatasan ini berdampak pada kurang optimalnya potensi siswa dalam mengeksplorasi dan mengembangkan keterampilan dan seni.

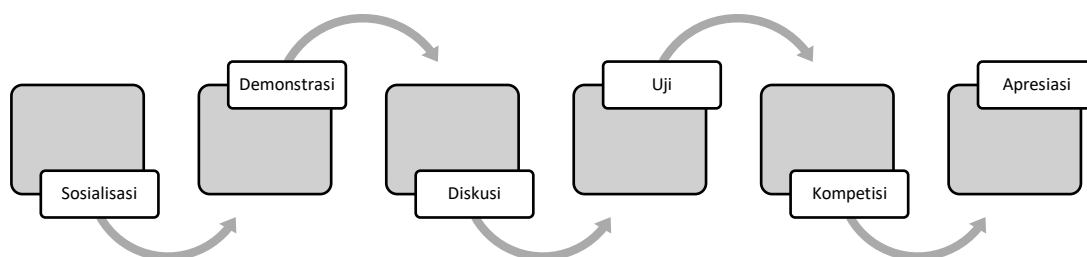
Pada dasarnya, SMAN 2 Meulaboh memiliki fasilitas sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang proses belajar dan mengajar. Namun sayangnya dalam pemanfaatan laboratorium komputer, selama ini sekolah hanya menggunakannya untuk ujian nasional dan lomba tertentu saja, itu pun jarang. Berdasarkan hasil wawancara, sekolah tidak memiliki tenaga pengajar di bidang desain grafis dan publikasi sehingga pemanfaatan laboratorium belum ada ke arah itu. Sementara itu, banyak siswa didapati memiliki minat tinggi dalam bidang desain grafis, namun belum mendapatkan pembelajaran yang cukup. Padahal siswa kini sangat perlu dibekali dengan kompetensi tambahan, terlebih fasilitas pendukungnya ada dan desain grafis dapat menjadi alternatif pilihan bagi kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Nah atas dasar itu, tim memandang perlu membantu dan memotivasi sekolah untuk terlibat dalam pembekalan kompetensi-kompetensi yang dibutuhkan seperti desain grafis dan publikasi di sini. Harapannya dapat menjadi keahlian tambahan bagi siswa dalam transformasi dirinya ke depan mengarungi dunia usaha dan dunia industri.

Sivitas akademika baik dosen maupun mahasiswa sebagai *agent of change* memiliki peran penting dalam mengatasi masalah ini dengan melakukan pengabdian yang intens dan berkala. Pengabdian merupakan salah satu pilar dari tridarma perguruan tinggi yang menuntut keterlibatan dosen dan mahasiswa dalam memberikan kontribusi nyata dan menyalurkan keilmuannya untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat (Jamaluddin *et al.*, 2022). Berlandaskan hal tersebut pula kami dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Teuku Umar mengadakan pengabdian dengan pelatihan desain grafis untuk siswa SMAN 2 Meulaboh dengan tujuan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, seni, dan minat dalam desain grafis dan publikasi dengan praktik menggunakan Adobe Photoshop. Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa pengabdian di sini berfokus pada desain spanduk serta pengenalan *tools* yang tersedia dalam Adobe Photoshop untuk mendorong kemandirian siswa dalam pembuatan desain grafis baik untuk keperluan pribadi maupun sekolah, bahkan membuka peluang karier bagi siswa di bidang desain grafis dan publikasi nantinya.

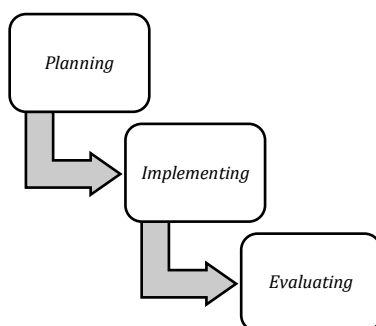
METODE PENERAPAN

Metode pengabdian yang diterapkan di sini membentuk alur yang saling mendukung meliputi pertama sosialisasi, kedua demonstrasi, ketiga diskusi antara pemateri dan peserta sebagai penguat pemahaman, keempat uji coba dengan praktik ulang dari peserta untuk menguji tingkat ingatan dan keahaman terhadap materi yang disosialisasi dan demonstrasikan, kelima kebiasaan masing-masing siswa dikompetisikan, dan keenam diberikan hadiah sebagai apresiasi atas karya desain yang paling bagus. Secara umum, metode ini lebih dikenal dengan istilah *learning by doing* (Julranda *et al.*, 2024). Untuk lebih memudahkan pembaca, berikut visualisasi dari alur metode pengabdian yang dipakai yang dapat dilihat pada Gambar 1.

Sementara siklus pengabdian yang dijalani mengikuti model PIE yang meliputi *planning* (perencanaan), *implementing* (implementasi), dan *evaluating* (evaluasi). Dengan menggunakan konsep ini diharapkan dapat mendukung proses pelaksanaan pengabdian sehingga lebih maksimal, efektif, dan terukur. Juga diharapkan kegiatan pengabdian yang diinisiasi dapat memberikan manfaat bagi siswa, pihak sekolah, dan pihak terkait lainnya dalam memajukan pengetahuan, keterampilan, dan seni sebagai bekal di era digitalisasi yang terus berkembang. Siklus ini dapat diilustrasikan ke dalam Gambar 2.



Gambar 1. Alur metode pengabdian



Gambar 2. Tahapan proses kegiatan pengabdian

Di sini tim menjadikan *pre-test* dan *post-test* sebagai instrumen untuk mengukur pemahaman awal siswa dan perubahan yang terjadi setelah pengabdian dilakukan untuk melihat seberapa sukses kegiatan yang diinisiasi. Adapun butiran soal yang disebar adalah: 1). Apakah kamu tahu apa itu desain grafis dan publikasi? 2). Apakah kamu tahu apa saja produk dari desain grafis dan publikasi? 3). Apakah kamu tahu *software* atau aplikasi apa saja yang dapat digunakan untuk mendesain dalam desain grafis dan publikasi? 4). Apakah desain grafis dan publikasi penting untuk dipelajari? 5). Apakah desain grafis dan publikasi bisa menghasilkan pekerjaan? 6). Apakah ada desainer grafis terkenal yang kamu ketahui? 7). Apakah kamu tahu desain grafis dan publikasi bisa dipelajari di Program Studi Ilmu Komunikasi? 8). Apakah kamu tahu warna penting dalam desain grafis? 9). Apakah kamu tahu Adobe Photoshop? 10). Apakah kamu tertarik untuk mempelajari desain grafis dan publikasi?

HASIL DAN KETERCAPAIAN SASARAN

Lokasi pengabdian ini diselenggarakan di SMA Negeri 2 Meulaboh yang beralamat di Jl. Sisingamangaraja, Gampong Lapang, Kecamatan Johan Pahlawan, Kabupaten Aceh Barat. Ini merupakan inisiasi dari *civitas academica* Universitas Teuku Umar dari Program Studi Ilmu Komunikasi yang dilaksanakan secara langsung di laboratorium komputer SMA tersebut. Total peserta yang hadir adalah 15 siswa dari kelas XI. Sementara pemateri sebanyak 2 orang dengan fokus bahasan yang berbeda. Pemateri pertama mensosialisasikan tentang konsep dasar keilmuan desain grafis dan publikasi, sementara pemateri kedua mendemonstrasikan bagaimana pengoperasian *software* Adobe Photoshop sekaligus cara mendesain spanduk.

Anggota tim juga berperan dalam berbagai tahapan, mulai dari perancangan program, kontak pihak sekolah, menyediakan perlengkapan pendukung, mendampingi siswa selama uji coba dilakukan, pembagian *door prize*, terlibat dalam proses evaluasi, hingga penulisan

laporan pengabdian dibuat ke dalam *template*. Pengabdian ini difasilitasi 15 komputer dari pihak sekolah yang sudah terinstal Adobe Photoshop sehingga memudahkan siswa untuk melakukan uji coba secara langsung dengan dibimbing tim pengabdian. Detail hasil yang diperoleh dapat disampaikan sesuai dengan tahapan PIE yang telah dijelaskan sebelumnya sebagai berikut.

Planning (Perencanaan)

Pada tahap ini tim melakukan identifikasi kebutuhan mulai dari penentuan lokasi, penetapan sasaran dan tujuan, sumber daya, penyesuaian waktu dan tempat pelaksanaan, materi yang akan disampaikan, metode penyampaian materi, peralatan, penyesuaian anggaran, kuesioner *pre-test* dan *post-test*, serta jurnal yang ditargetkan. Selanjutnya, semua anggota yang terlibat dalam pengabdian dibagi tugas masing-masing untuk bertanggung jawab terhadap perannya. Pada tahapan ini, anggota dibagi peran menjadi ketua, sekretaris, bendahara, bidang acara, bidang konsumsi, bidang perlengkapan, dan bidang dokumentasi. Pembagian ini bertujuan untuk memaksimalkan kerja tim, agar semua anggota bisa bekerja dan fokus dengan tugasnya masing-masing sehingga pengabdian dapat berjalan dengan terstruktur dan mulus.

Implementing (Pelaksanaan)

Selanjutnya, di hari pelaksanaan tim mengimplementasikan hasil dari tahapan yang sudah direncanakan sebelumnya dengan rentetan: 1). *Pre-test*, 2). Sosialisasi, demonstrasi, dan diskusi, 3). Uji, Kompetisi, dan Apresiasi, serta 4). *Post-test* dan penutupan dengan pemberian sertifikat penghargaan kepada pihak sekolah diakhiri sesi foto bersama.

Pre-Test

Sebelum *pre-test* dilakukan, tim memulai kegiatan dengan membangun komunikasi yang santai dan ramah dengan menyapa para siswa dipandu moderator. Kemudian melakukan pengenalan singkat yang tidak terlalu formal, sehingga suasana menjadi lebih cair. Hal ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan dan situasi pembelajaran yang mendukung siswa agar lebih mudah dan nyaman dalam menyerap materi. Dengan suasana yang lebih cair dan santai, siswa cenderung merasa lebih percaya diri untuk bertanya jika ada hal yang tidak mereka pahami dengan baik. Siswa juga lebih aktif dan intens dalam diskusi selama pengabdian diimplementasikan. Kepala sekolah pun turut berpartisipasi dan memberikan apresiasi pada kegiatan ini melalui kata sambutannya.

Selanjutnya, tim menyebarkan angket *pre-test* dengan alternatif jawaban “ya atau tidak”, didapati hanya 3 dari 15 peserta yang memahami desain grafis dan publikasi. Sementara 12 peserta lainnya menjawab tidak tahu terhadap setiap pertanyaan yang diberikan. Berikut hasil detailnya dapat dilihat sebagaimana yang tertera pada Tabel 1.

Pembagian kuesioner *pre-test* di sini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan apa yang diperlukan guna menyesuaikan pendekatan pengabdian yang akan dilakukan. Hasil dari *pre-test* ini juga akan digunakan untuk mengukur perubahan yang terjadi setelah pelaksanaan pengabdian. Momen pengisian kuesioner *pre-test* turut tim abadikan sebagaimana yang tampak pada Gambar 3.

Tabel 1. Tabulasi hasil *pre-test*Zuhri *et al.*

No	Deskripsi	<i>Pre-Test</i>	
		Ya	Tidak
P1	Definisi desain grafis dan publikasi	17%	83%
P2	Produk desain grafis dan publikasi	17%	83%
P3	<i>Software</i> atau aplikasi desain grafis dan publikasi	17%	83%
P4	Urgensi mempelajari desain grafis dan publikasi	17%	83%
P5	Desain grafis dan publikasi dapat menghasilkan pekerjaan	17%	83%
P6	Desainer grafis yang diketahui	17%	83%
P7	Desain grafis dan publikasi bisa dipelajari di Prodi Ilmu Komunikasi	17%	83%
P8	Warna penting dalam desain grafis	17%	83%
P9	Adobe Photoshop	17%	83%
P10	Tertarik mempelajari desain grafis dan publikasi	17%	83%

Gambar 3. Siswa mengisi *pre-test*

Sosialisasi, Demonstrasi, dan Diskusi

Pada tahap sosialisasi materi disampaikan dengan menjelaskan konsep dasar dari desain grafis dan publikasi meliputi definisi desain grafis dan publikasi, mengapa penting mempelajari dan menguasai desain grafis dan publikasi, peluang kerja dari desain grafis dan publikasi, *software* populer dan paling banyak digunakan dalam desain grafis dan publikasi, fitur-fitur unggulan Adobe Photoshop, kategori dan produk-produk desain grafis, dan program studi yang mempelajari desain grafis. Dalam penyampaian materi dan demonstrasi didukung dengan PPT dan *software* Adobe Photoshop yang ditayangkan di Smart Board. Juga menampilkan video edukatif tentang peluang kerja dari seorang desainer grafis sehingga kegiatan tidak monoton. Berikut dapat dilihat pada Gambar 4 saat aktivitas sosialisasi dilakukan.



Gambar 4. Pemateri memaparkan materi

Selanjutnya, tim mulai melakukan demonstrasi cara pengoperasian Adobe Photoshop dan mendesain spanduk di Adobe Photoshop. Siswa sangat bersemangat dalam sosialisasi dan demonstrasi yang disampaikan, ini dapat dilihat dari heningnya ruangan karena semua fokus mendengar dan memperhatikan. Setelahnya, siswa diberikan kesempatan diskusi bertanya sepuasnya tentang hal yang belum jelas untuk memperkuat pemahaman. Minimnya pengetahuan dan keterampilan siswa dalam desain grafis dan publikasi membuat mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, oleh karenanya siswa terdorong aktif bertanya demi mengeruk informasi dari pemateri. Apalagi setelah tahu peluang yang dapat dihasilkan jika menguasai desain grafis dan publikasi. Keaktifan siswa berdiskusi juga sempat diabadikan tim sebagaimana yang tampil pada Gambar 5.



Gambar 5. Keaktifan siswa saat diskusi

Uji, Kompetisi, dan Apresiasi

Setelah tahap sosialisasi, demonstrasi, dan diskusi dirasa cukup menanamkan pemahaman, selanjutnya tim mengarahkan siswa untuk mulai uji coba dengan praktik langsung yang dibantu anggota tim pelaksana pengabdian. Dari pantauan tim, setiap tahapan dalam membuat desain spanduk diikuti dengan benar oleh siswa. Setelah uji coba dianggap berhasil dilalui maka step selanjutnya tim membuat kompetisi untuk menyemangati siswa menghasilkan suatu desain spanduk yang lebih bagus yang merupakan hasil dari kreasi dan inovasi mereka sendiri bukan lagi mengikuti apa yang dicontohkan pemateri saat demonstrasi. Bagi siswa dengan desain terbagus diberikan hadiah sebagai apresiasi. Alhasil siswa mampu menampilkan ide

dan kreasinya sendiri dengan menampilkan perbedaan baik dari warna, *font*, dan elemen lain yang digunakan. Siswa akhirnya mulai memahami cara menggunakan Adobe Photoshop. Gambar 6 di bawah ini merupakan momen saat salah satu siswa sedang melakukan uji coba praktik desain di Adobe Photoshop secara mandiri setelah memperoleh pembekalan dari pemateri.

Zuhri *et al.*



Gambar 6. Siswa melakukan uji coba mandiri

Tabel 2. Tabulasi hasil *post-test*

No	Deskripsi	<i>Post-Test</i>	
		Ya	Tidak
P1	Definisi desain grafis dan publikasi	87%	13%
P2	Produk desain grafis dan publikasi	87%	13%
P3	<i>Software</i> atau aplikasi desain grafis dan publikasi	87%	13%
P4	Urgensi mempelajari desain grafis dan publikasi	87%	13%
P5	Desain grafis dan publikasi dapat menghasilkan pekerjaan	87%	13%
P6	Desainer grafis yang diketahui	87%	13%
P7	Desain grafis dan publikasi bias dipelajari di Prodi Ilmu Komunikasi	87%	13%
P8	Warna penting dalam desain grafis	87%	13%
P9	Adobe Photoshop	87%	13%
P10	Tertarik mempelajari desain grafis dan publikasi	87%	13%

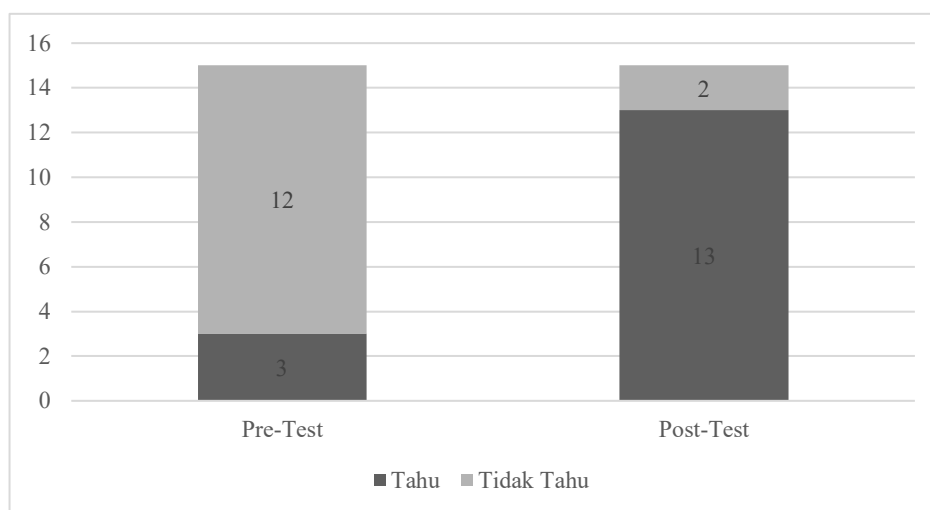
Post-Test dan Penutup

Hasil yang didapat dari *post-test* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, di mana 15 dari siswa yang mengikuti, 13 di antaranya sudah mulai memahami desain grafis dan publikasi dengan baik. Meskipun masih ada 2 orang lagi yang masih terkendala dan butuh

penguatan ulang. Kondisi ini sangat wajar mengingat baru kali pertama para siswa diberikan sosialisasi dan demonstrasi dengan tema desain grafis dan publikasi. Hasil keseluruhannya dapat dibaca pada Tabel 2.

Evaluating (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap akhir di mana semua kegiatan dievaluasi secara inklusif untuk memastikan kesesuaian dan ketercapaian pengabdian dengan rencana awal yang telah disusun dan ditargetkan. Evaluasi dilakukan dengan menganalisis tanggapan/komentar/reaksi siswa yang diperoleh baik melalui *pre-test*, *post-test*, dan pantauan langsung dari tim untuk menilai dan mengoreksi hasil, perubahan, dan dampak dari pengabdian yang implementasikan. Dari data *pre-test* dan *post-test* yang telah ditampilkan sebelumnya maka dapat disimpulkan perubahan yang terjadi sebagaimana yang tertera pada Gambar 7.



Gambar 7. Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-Test*

Di tahap ini, tim juga menambahkan instrumen ukur dengan wawancara langsung terhadap siswa terkait tanggapan mereka setelah diadakannya pengabdian. Dari 15 siswa yang diwawancarai, 12 orang mengatakan bahwasanya pengabdian ini sangat membantu mereka untuk mengenal dunia desain grafis dan publikasi yang selama ini mereka anggap biasa aja. Mereka juga mengatakan pemaparan materi dan demonstrasi yang disampaikan oleh tim sangat bagus, sehingga mereka cepat dan mudah memahaminya. Adapun pertanyaan yang ditanyakan saat wawancara yaitu: 1). Seberapa penting pelatihan ini diadakan? 2). Apakah kamu cukup memahami materi yang disampaikan? 3). Bagaimana tanggapanmu terhadap kualitas dari pengabdian ini? 4). Apakah pengabdian ini dapat menambah pengetahuan dan keterampilanmu dalam desain grafis? 5). Berikan saran dan masukanmu terhadap pengabdian ini!

Evaluasi yang dilakukan oleh tim tidak terbatas pada aspek yang disebutkan di atas saja, melainkan mencakup seluruh kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan. Evaluasi ini berfungsi sebagai landasan untuk penyelenggaraan pengabdian-pengabdian berikutnya. Hasil evaluasi juga disampaikan kepada pihak sekolah sebagai masukan yang dapat dipertimbangkan untuk mengoptimalkan pengembangan kompetensi siswa. Evaluasi merupakan bagian yang sangat penting dari seluruh tahapan pengabdian ini, karena memberikan pengukuran yang akurat dan koreksi yang berarti.

Pengabdian desain grafis dan publikasi ini relevan dan urgen untuk dilaksanakan dalam membantu membentuk *personal branding* siswa. Sesuai dengan hasil evaluasi, menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman siswa tentang desain grafis dan publikasi, terutama dalam penggunaan Adobe Photoshop untuk desain spanduk. Awalnya sebelum sosialisasi, demonstrasi, dan uji coba dilakukan hanya 17% dari siswa yang memiliki pemahaman dasar tentang desain grafis dan publikasi. Namun akhirnya setelah pengabdian dilakukan pemahaman siswa meningkat menjadi 87%. Ini menunjukkan bahwa pengabdian ini berhasil dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan seni siswa dalam desain grafis dan publikasi. Evaluasi komprehensif juga menunjukkan bahwa pengabdian ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan, seni, dan keterampilan teknis siswa, tetapi juga mampu mendorong minat dan memberikan wawasan baru tentang potensi karier di bidang desain grafis dan publikasi.

Untuk memastikan siswa dapat terus mengembangkan keterampilan desain grafis dan publikasi, disarankan kepada sekolah untuk mengadakan pengabdian lanjutan. Pengabdian yang dimaksud dapat berfokus pada teknik-teknik desain yang lebih kompleks dan penggunaan perangkat lunak desain lainnya. Sekolah juga perlu memastikan bahwa fasilitas seperti laboratorium komputer dan perangkat lunak desain selalu tersedia dan *up-to-date*. Ini akan memudahkan siswa untuk mengulang dan mengembangkan keterampilan yang telah mereka pelajari. Selain melatih siswa, penting juga untuk memberikan pelatihan kepada guru sehingga dapat memberikan dukungan berkelanjutan kepada siswa dalam bidang ini.

Daftar Pustaka

1. Alita, D., Rahmanto, Y., Putra, A. D., Suaidah, S., & Permata, P. (2022). Pelatihan Desain Grafis Pada Smks Nurul Huda Pringsewu. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 337-346. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2237>
2. Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Model Pembelajaran Desain Grafis. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433-438.
3. Casofa, F., & Isa, A. (2022). Gerbang Kreativitas: Jagat Desain Grafis.
4. Desnelita, Y., Gustientiedina, G., Susanti, W., Nasien, D., & Noratama Putri, R. (2019). Pkms Pelatihan Desain Grafis Menuju Wirausaha Bagi Pemuda Rt.03 Rw.04 Kelurahan Umban Sari. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 266–272. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v3i2.3662>
5. Dewi, R., & Verina, W. (2021). Pelatihan Desain Grafis Dengan Pemanfaatan Software Photoshop Sebagai Peluang Usaha Graphic Design Training Using Photoshop Software as a Business Opportunity. *Muhammad Barkah Akbar Implie*, 2(1), 53. <https://doi.org/10.30700/jm.v2i1.1167>
6. Enterprise, J. (2018). Desain Grafis Komplet. PT Elex Media Komputindo.
7. Faizah, H., & Fathonah, N. (2019). Pelatihan Pendesainan Spanduk dengan Memanfaatkan Software CorelDraw sebagai Bekal Berwirausaha bagi Pemuda Karang Taruna Se-Kecamatan Gondang. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK)*, 3(2), 75–82. <https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2019.v3i2.694>
8. Jamaluddin, B., Arianti, B. D. D., Novianti, B. A., & Asrobi, M. (2022). Desain Sistem Informasi Tri Dharma Perguruan Tinggi Univesitas Hamzanwadi. *Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi*, 5(2), 392-401. <https://doi.org/10.29408/jit.v5i2.5935>

-
9. Julranda, R., Haryono, D., Firdaus, E., Diana, L., & Andrikasmi, S. (2024). Sosialisasi Pendaftaran Merek Bagi Pelaku Usaha Di Desa Semunai Kecamatan Pinggir Kabupaten Bengkalis. *Riau Journal of Empowerment*, 7(1), 78–91. <https://doi.org/10.31258/raje.7.1>
 10. Nata, A., Helmiah, F., & Rohminatin, R. (2022). Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kreativitas Remaja dalam Berwirausaha. *Community Development Journal*, 3(2), 747–750. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i2.4703>
 11. Nugroho, A. Y., Sutopo, J., Sarwono, P., & Pohan, S. U. S. (2026). 60 Teknik untuk Menguasai Adobe Photoshop. PT. Inovatech Media Karya.
 12. Maharani, L. O., & Hanafi, H. (2022). Penggunaan Media Sosial Aplikasi Lita dalam Membentuk Personal Branding Sebagai Gamers Wanita. *Source: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(1), 57-70. <https://doi.org/10.35308/source.v8i1.4778>
 13. Maimunah, M., Manalu, D. E., & Kusuma, D. B. (2017). Perancangan prototype visual pada bagian desain sebagai media informasi dan promosi pada PT. Sulindafin. *Semnasteknomedia Online*, 5(1), 4-6.
 14. Mayasari, R., Heryana, N., & Juwita, A. R. (2023). Pelatihan Desain Grafis dengan Aplikasi Photoshop bagi Santri Pondok Pesantren Nurul Huda Karawang. *Jurnal Sosial & Abdimas*, 5(1), 18–24. <https://doi.org/10.51977/jsa.v5i1.852>
 15. Sudjadi, R. (2019). Desain Grafis Kemasan Produk. Deepublish.
 16. Surya, G. G., & Rochyat, I. G. (2014). Pelatihan Aplikasi Komputer desain (Adobe Photoshop Dan Autocad) Untuk Bisnis Industri Kreatif. *Jurnal Abdimas*, 1(4), 6-18. <https://doi.org/10.47007/abd.v1i1.1185>