

**PERJANJIAN PELAKSANAAN  
PENGABDIAN MASYARAKAT SKEMA REGULER  
PERIODE I TAHUN ANGGARAN 2025  
NOMOR: 0326/Int-KLPPM/UNTAR/IV/2025**

Pada hari ini Kamis tanggal 24 bulan April tahun 2025 yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Dr. Hetty Karunia Tunjung Sari, S.E., M.Si.  
Jabatan : Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat  
selanjutnya disebut **Pihak Pertama**
2. Nama : Suraidi.,ST.,MT  
NIDN/NIDK : 0318127301  
Jabatan : Dosen Tetap  
Bertindak untuk diri sendiri dan atas nama anggota pelaksana pengabdian:
  - a. Nama dan NIM : Mikhail Setiadinata [525230009]
  - b. Nama dan NIM : Jason Patricio Dyas [525230007]selanjutnya disebut **Pihak Kedua**

**Pihak Pertama** dan **Pihak Kedua** sepakat mengadakan Perjanjian Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat Skema Reguler Periode I Tahun 2025 Nomor 0326/Int-KLPPM/UNTAR/IV/2025 Tanggal 24 April 2025 sebagai berikut:

**Pasal 1**

- (1). **Pihak Pertama** menugaskan **Pihak Kedua** untuk melaksanakan Pengabdian "**Pelatihan Desain Gambar Halaman Luar Note Pada Kegiatan Pelatihan Photoshop SMA Tarsisius 2 Jakarta**"
- (2). Besaran biaya yang diberikan kepada **Pihak Kedua** sebesar Rp 9.000.000,- (sembilan juta rupiah) diberikan dalam 2 (dua) tahap masing-masing sebesar 50%. Tahap I diberikan setelah penandatanganan Perjanjian ini dan Tahap II diberikan setelah **Pihak Kedua** mengumpulkan **Laporan Akhir, luaran wajib berupa Artikel Publikasi di Jurnal Terindeks SINTA/Prosiding Internasional/Artikel Publikasi di Jurnal Nasional, Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dan Produk/prototype.**

**Pasal 2**


- (1) **Pihak Kedua** diwajibkan mengikuti kegiatan monitoring dan evaluasi sesuai dengan jadwal yang ditetapkan oleh **Pihak Pertama**.
- (2) Apabila terjadi perselisihan menyangkut pelaksanaan Pengabdian Masyarakat ini, kedua belah pihak sepakat untuk menyelesaikannya secara musyawarah. Demikian Perjanjian ini dibuat dan untuk dilaksanakan dengan tanggungjawab.

**Pihak Pertama**



Dr. Hetty Karunia Tunjung Sari, S.E., M.Si.

**Pihak Kedua**



Suraidi.,ST.,MT

**Lembaga**

- Pembelajaran
- Kemahasiswaan dan Alumni
- Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat
- Penjaminan Mutu dan Sumber Daya
- Sistem Informasi dan Database

**Fakultas**

- Ekonomi dan Bisnis
- Hukum
- Teknik
- Kedokteran
- Psikologi
- Teknologi Informasi
- Seni Rupa dan Desain
- Ilmu Komunikasi
- Program Pascasarjana

**LAPORAN KEMAJUAN  
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT YANG DIAJUKAN  
KE LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



**PELATIHAN DESAIN GAMBAR HALAMAN LUAR NOTE PADA KEGIATAN  
PELATIHAN PHOTOSHOP SMA TARSISIUS 2 JAKARTA**

Disusun oleh:

**Ketua Tim**

Suraidi.,ST.,MT 0318127301 / 10399002

**Nama Mahasiswa:**

Mikhail Setiadinata / 525230009

Jason Patricio Dyas / 525230007

**PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS TARUMANAGARA  
JAKARTA  
2025**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**LAPORAN PENGABDIAN MASYARAKAT**  
Periode I Tahun 2025


1. Judul PKM : Pelatihan Desain Gambar Halaman Luar Note Pada Kegiatan Pelatihan Photoshop SMA Tarsisius 2 Jakarta
2. Nama Mitra PKM : SMA Tarsisius 2, Kemanggisan, Jakarta Barat
3. Ketua Tim Pelaksana
  - A. Nama dan Gelar : Suraidi.,ST.,MT
  - B. NIDN/NIK : 0318127301 / 10399002
  - C. Jabatan/Gol. : Lektor/IIIC
  - D. Program Studi : Teknik Elektro
  - E. Fakultas : Teknik
  - F. Bidang Keahlian : Elektronika, Sensor, Kontrol, Photoshop
  - G. Nomor HP/Tlp/Email : 081283376492 / ----/suraidi@ft.untar.ac.id
4. Mahasiswa yang Terlibat
  - a. Jumlah Anggota(Mahasiswa) : 2 orang
  - b. Nama & NIM Mahasiswa 1 : Mikhail Setiadinata NIM : 525230009
  - c. Nama & NIM Mahasiswa 2 : Jason Patricio Dyas NIM : 525230007
5. Lokasi Kegiatan Mitra : Laboratorium komputer sekolah SMA Tarsisius 2
  - A. Wilayah Mitra : Jalan Batusari Raya No.12, RT.1/RW.9,
  - B. Kabupaten/Kota : Kec. Kb. Jeruk, Kota Jakarta Barat
  - C. Provinsi : DKI Jakarta
6. Metode Pelaksanaan : Luring/~~Daring~~ (pilih)
7. Luaran yang dihasilkan : Publikasi seminar nasional
8. Jangka Waktu Pelaksanaan : Januari-Juni 2025
9. Biaya yang disetujui LPPM : Rp. 9.000.000,-

Jakarta, 08 Juli 2025

Menyetujui,  
Kepala LPPM

Ketua Pelaksana

Dr. Hetty Karunia Tunjungsari, S.E., M.Si.  
NIDN/NIDK : 0316017903/10103030

  
Suraidi,ST,MT  
0318127301 / 10399002

## RINGKASAN

Pelatihan ini untuk membuat desain halaman depan dan belakang dari buku note. Kegiatan ekstrakurikuler photoshop yang sedang dilaksanakan pada semester genap tahun 2024-2025 ini dengan materi pelatihan pembuatan desain gambar untuk dicetak pada halaman depan dan belakang dari sebuah note, dimulai dengan kegiatan mempersiapkan bahan atau materi pendukung sampai desain akhir 2 lembar gambar dengan ukuran A5. Materi untuk desain note diberikan dengan bantuan AI dan juga photoshop secara detail melalui file tutorial pdf yang dibagikan pada para peserta. Permasalahan mitra yaitu tidak punya tenaga pengajar untuk pelatihan photoshop pada kegiatan ekstrakurikuler sekolah tingkat SMA. Kegiatan pelatihan dilakukan setiap hari senin pukul 15.00 – 17.00 selama 1 tahun, dimana dibagi dalam 2 semester. Hasil akhir desain gambar selama pelatihan yaitu pembuatan desain gambar dengan ukuran A5 untuk halaman depan dan belakang dari buku note dicetak dan diberikan pada para peserta pelatihan. Pelatihan dihadiri oleh 9 orang siswa. Pelatihan dilakukan dalam ruang laboratorium komputer, dengan masing-masing peserta menggunakan komputer sekolah yang sudah di pasang software adobe photoshop versi 2024. Hasil akhir dari pelatihan ini yaitu selain hasil cetak desain juga berupa luaran yang diseminarkan dalam seminar ilmiah.

**Kata kunci:** ekstrakurikuler photoshop, siswa SMA, desain gambar untuk halaman luar dan belakang buku note

## **PRAKATA**

Puji syukur kepada Tuhan atas segala berkat dan rahmat, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

Kegiatan PKM yang berjudul “Pelatihan Desain Gambar Halaman Luar Note Pada Kegiatan Pelatihan Photoshop SMA Tarsisius 2 Jakarta” ini dikerjakan dengan biaya dari Hibah Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Tarumanagara Jakarta.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah banyak membantu dalam menyelesaikan PKM ini. Pihak-pihak tersebut adalah:

1. Kedua orang tua, istri dan kedua anak yang telah memberikan doa dan semangat.
2. Dr. Hetty Karunia Tunjungsari, S.E., M.Si selaku Ketua LPPM Untar.
3. Seluruh tim reviewer, money, staff LPPM Untar.
4. Mahasiswa Program Studi Teknik Elektro.

Laporan pkm ini walaupun sudah dibuat sebaik mungkin, tetapi tidak terlepas dari kekurangan. Oleh karena itu setiap masukan yang membangun sangat diharapkan.

Ketua Pelaksana

Suraidi.,ST.,MT

# BAB 1

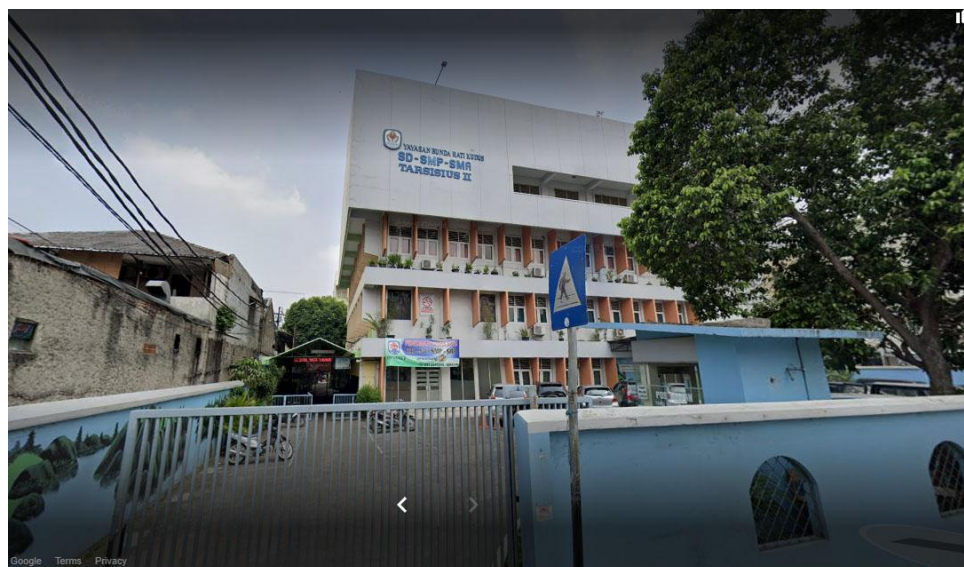
## PENDAHULUAN

### 1.1 Analisis Situasi

Adapun lokasi yang ingin dikunjungi dan telah memperoleh kesempatan dari pihak sekolah untuk dapat mengadakan pelatihan adobe photoshop pada kegiatan ekstrakurikuler di tingkat pendidikan SMA yaitu di SMA Tarsisius II yang terletak di batusari kemanggisian kebun jeruk Jakarta barat.

SMA berada di dekat kawasan Universitas Tarumanagara dengan jarak kurang dari 10 km. Pelatihan ini atas permintaan pihak sekolah karena kurangnya tenaga pengajar untuk kegiatan ekstrakurikuler dengan materi pelatihan photoshop. Kegiatan ini ditawarkan setiap tahun pada siswa SMA. Kegiatan ekstrakurikuler ini diikuti oleh siswa SMA kelas X, XI dan XII. Universitas Tarumanagara dengan tim PKM berusaha untuk memenuhi kebutuhan tersebut dengan membentuk tim yang mempunyai kemampuan menggunakan aplikasi software adobe photoshop.

Pelatihan ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan praktek langsung di laroratorium sekolah dengan aplikasi software adobe photoshop terpasang pada masing-masing komputer. Versi adobe photoshop yang terpasang yaitu 2024. Gambar tampak depan dari sekolah yang akan diadakan pelatihan tampak pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Gedung SMA Tarsisius II

Sekolah SMA Tarsisius II memiliki akreditasi A, dimana sekolah tersebut merupakan sekolah swasta unggulan. Namun dikarenakan sekolah swasta di Jakarta memiliki minim guru pengajar dibandingkan dengan jumlah guru di sekolah negeri, maka kebutuhan pengajar untuk di bidang ekstrakurikuler photoshop menjadi pilihan sekunder. Melalui cara ini Program studi teknik elektro ingin mengisi dalam kegiatan pengabdian masyarakat untuk bidang photoshop di tingkat SMA serta membantu dalam mengenalkan Universitas Tarumanagara.

## 1.2. Permasalahan Mitra

Sekolah mengalami masalah yang sama yaitu kurang tenaga pengajar yang dapat memberikan keahlian tentang photoshop, hal ini dapat dipenuhi oleh tim PKM dari prodi teknik elektro Untar. Keahlian ini merupakan keahlian tambahan selain keahlian utama di bidang elektronika.

Tabel 1.1 Justifikasi Pengusul Terhadap Permasalahan Mitra

No.	Masalah Mitra	Metode Pendekatan	Prosedur Kerja	Partisipasi Mitra	Jenis Luaran
1.	Tenaga pengajar yang Minim	Penawaran tim PKM	Menawarkan materi pelatihan	Menerima tawaran	Publikasi Seminar Nasional
2	Desain Totebag	Pelatihan photoshop	Materi dengan hasil akhir yang jelas	Menyediakan ruang dan peserta	Cetak

## 1.3. Uraian Hasil PKM Terkait

Kegiatan PKM ini merupakan kegiatan kerjasama dengan pihak sekolah SMA Tarsisius II, dimana kegiatan secara luring diruangan laboratorium komputer sekolah di lantai 4 gedung sekolah.

Peserta pelatihan untuk siswa kelas X, XI dan XII dengan jumlah peserta sebanyak 9 orang siswa. Para peserta menggunakan komputer sekolah yang ada di laboratorium sekolah, tetapi bila para siswa mau meng-install software adobe photoshop di komputer

pribadi dipersilahkan dan diberitahukan caranya. Kegiatan semester genap ini melanjutkan dari pelatihan semester lalu. Desain cover halaman depan dan belakang buku note menjadi topic pada pelatihan kali ini dan hasil desain dicetak serta diberikan kepada masing-masing peserta. Kegiatan ekstrakurikuler tidak diwajibkan oleh sekolah, sehingga peserta bisa saja tidak masuk semua.

Pelatihan tersebut mempunyai materi :

- Materi 1 = desain piagam atau sertifikat
- Materi 2 = memuluskan kulit pada foto
- Materi 3 = membuat CV
- Materi 4 = desain nama untuk border topi
- Materi 5 = desain cover buku note dengan bantuan AI untuk desain gambar diri

Tim PKM menyediakan semua kebutuhan materi tutorial dan cetak hasil desain. Software adobe photoshop sudah tersedia di komputer sekolah dengan versi 2024. Hasil desain akhir di cetak sebagai luaran, yaitu buku note dengan gambar cover sebagai hasil desain peserta. Pelatihan seperti pembelajaran di kelas secara praktek langsung, pelatihan diberikan dengan alat bantu LCD projector dan laptop, serta bahan materi tutorial dalam bentuk softcopy file pdf yang di share di group WA.

#### **1.4 Uraikan keterkaitan topik dengan Peta Jalan PKM yang ada di Rencana Induk Penelitian dan PKM Untar**

Peta jalan PKM prodi Teknik Elektro tidak ada yang mengenai keahlian penggunaan software adobe photoshop. Tetapi secara umum memperkenalkan Untar di SMA Tarsisius 2 Jakarta melalui kegiatan ekstrakurikuler yang merupakan permintaan dari pihak sekolah untuk mengisi kegiatan ekstrakurikuler adobe photoshop. Kegiatan sudah berjalan semenjak tanggal 12 Agustus 2024 dan berjalan selama 1 tahun atau 2 semester.

## **BAB 2**

### **SOLUSI PERMASALAHAN DAN LUARAN**

#### **2.1 Solusi Permasalahan**

Solusi yang ditawarkan bisa berupa video pelatihan, seminar atau workshop. Solusi yang dipilih adalah pelatihan photoshop yang dilakukan pada kegiatan ekstrakurikuler sekolah. Pelatihan dilakukan secara bertahap, mulai dari yang sederhana sampai dengan desain cover halaman depan dan belakang buku note. Jumlah pertemuan sebanyak 5 kali dalam 1 semester di semester genap 2024/2025. Kegiatan ekstrakurikuler sudah dilakukan mulai tanggal 12 Agustus 2024 sampai bulan akhir November 2024 untuk semester lalu, dan semester genap dari tanggal 10 Februari 2025 sampai tanggal 19 Mei 2025.

Diadakan pelatihan dengan jumlah peserta sebanyak 9 orang dari 21 orang yang terdaftar dalam kelas ini. Jumlah pengajar 4 orang yang terdiri dari 2 orang mahasiswa dan 2 orang dosen. Pelatihan dilaksanakan secara luring dan membutuhkan waktu maksimal 2 jam untuk setiap pertemuan. Jadwal kegiatan ekstrakurikuler yaitu setiap hari senin mulai pukul 15.00 di lantai 4 ruang laboratorium komputer sekolah.

#### **2.2 Luaran Kegiatan**

Target luaran yang diharapkan dari kegiatan ini adalah melalui seminar SERINA 2025 dan luaran tambahan berupa desain cetak cover buku note.

<b>No</b>	<b>Jenis Luaran</b>	<b>Keterangan</b>
<b>Luaran Wajib</b>		
1	Publikasi ilmiah pada jurnal ber ISSN <b>atau</b>	
2	Prosiding dalam Temu ilmiah	<a href="#">serina</a>
<b>Luaran Tambahan</b>		
1	Publikasi di jurnal Internasional	
2	Publikasi di media massa	
3	Hak Kekayaan Intelektual (HKI)	<a href="#">infografis</a>
4	Teknologi Tepat Guna (TTG)	
5	Model/purwarupa/karya desain <b>atau</b>	
6	Buku ber ISBN	

## **BAB 3**

### **METODE PELAKSANAAN**

#### **3.1 Langkah-langkah / Tahapan Pelaksanaan**

Tahapan pelaksanaan kegiatan PKM ini :

- Menghubungi wakil kepala sekolah SMA Tarsisius 2 pak Adi, untuk membuat surat kemitraan.
- Rapat tim
- Mempersiapkan materi pelatihan dan bahan pendukung
- Menguji materi dan pembuatan petunjuk pelatihan
- Mempersiapkan modul pelatihan sebagai bahan materi pegangan bagi peserta dan ppt
- Rapat tim
- Persiapan akhir
- Pelaksanaan pelatihan
- Mengumpulkan data dan menganalisa, serta membuat laporan
- Membuat draft artikel luaran
- Membuat laporan monev
- Membuat laporan akhir, laporan keuangan, dan logbook.
- Membuat luaran tambahan

Tahapan atau langkah-langkah ini dapat berubah menyesuaikan dengan kondisi di lapangan, perubahan demi kelancaran kegiatan PKM ini.

#### **3.2 Partisipasi Mitra Dalam Kegiatan PKM**

Partisipasi mitra dalam kegiatan ini dengan mengkoordinir para siswa peserta ekskul, menyediakan ruang dan komputer untuk pelaksanaan kegiatan, menjalin kerjasama selanjutnya dengan prodi Teknik Elektro Untar.

### 3.3 Kepakaran dan Pembagian Tugas Tim

Berikut uraian kepakaran dan tugas masing-masing anggota tim :

Nama	Kepakaran	Tugas
Suraidi.,ST.,MT	Elektronika, kontrol, telekomunikasi, photoshop, listrik satu phasa.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pengajar pd pelatihan</li><li>• Membuat materi pelatihan</li><li>• Membuat semua laporan</li><li>• Follow-up pihak mitra</li><li>• Membeli modul</li><li>• Membuat artikel</li><li>• Menguji sistem yang digunakan</li><li>• Membuat monev</li><li>• Membuat laporan akhir keseluruhan</li><li>• Membuat luaran tambahan</li></ul>
Mikhail Setiadinata	Photoshop	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pengajar pd pelatihan</li><li>• Membuat materi pelatihan</li></ul>
Jason Patricio Dyas	Photoshop	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pengajar pd pelatihan</li><li>• Membuat materi pelatihan</li></ul>

## BAB 4 HASIL DAN LUARAN YANG DI CAPAI

### 4.1 Hasil yang Di Capai

Pelatihan photoshop dengan beberapa tahap, diawali dengan beberapa desain, tetapi lebih fokus untuk desain cover depan dan belakang dari buku note digunakan pada saat kegiatan ekstrakurikuler ini. Pelatihan ini membebaskan para peserta untuk mempunyai desain sendiri diluar dari materi yang diberikan. Materi pelatihan hanya memuat secara garis besar dari gambar utama ( dilampiran). Materinya yaitu mendesain foto diri sendiri diolah menggunakan AI untuk diproses menjadi gambar anime sesuai keinginan masing-masing peserta. Hasil desain para peserta dapat dilihat pada Gambar 4.1



Gambar 4.1 Hasil Desain Peserta

Hasil desain tersebut ditambahkan dengan desain lain sehingga diperoleh hasil desain akhir yang dicetak menjadi Gambar 4.2. Sedangkan desain untuk halaman cover belakang dapat diperlihatkan pada Gambar 4.3.



Gambar 4.2 Desain Cover Depan Buku Note



Gambar 4.3 Desain Cover Belakang Buku Note

Hasil desain dicetak pada cover halaman depan buku note diperlihatkan pada Gambar 4.4 berikut:



Gambar 4.4. Desain Cover Depan Buku Note

Ada pula hasil desain untuk diberikan kepada kepala sekolah (pak Agus) dan wakilnya (pak Adi). Buku-buku ini diserahkan ke pihak sekolah yang akan diberikan kepada masing-masing siswa peserta. Pemberian langsung hasil desain tidak bisa dilakukan karena keterbatasan waktu untuk mencetak dan lain sebagainya, sehingga terlanjur siswa memasuki waktu libur sekolah. Buku note diserahkan ke pihak sekolah, dan pihak sekolah yang akan membagikan.

## **4.2 Luaran Yang Dicapai**

Luaran wajib dari ketua tim PKM untuk diseminarkan hasil PKM ini pada kegiatan SERINA pada tahun 2025.

## **BAB 5**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 KESIMPULAN**

Kesimpulan yang dapat diberikan dari hasil kegiatan PKM ekstrakurikuler photoshop di SMA Tarsisius 2 Jakarta adalah sebagai berikut:

1. Semua peserta yang hadir dapat mengikuti pelatihan dengan baik dilihat dari hasil desain para siswa.
2. Hasil desain sudah dicetak dan dibagikan pada para siswa.
3. Kegiatan ini tidak dihadiri secara jumlah lengkap peserta karena masuk dalam kegiatan ekstrakurikuler sekolah, sehingga para siswa tidak wajib hadir walau sudah terdaftar pada kelas ekstrakurikuler photoshop. Hadir 9 orang siswa dari 21 orang yang terdaftar.

#### **5.2 SARAN**

1. Tim PKM harus selalu siap dengan setiap perubahan kondisi dan mempunyai rencana cadangan
2. Semoga masih terjalin kerjasama pada tahun-tahun selanjutnya dengan SMA Tarsisius 2.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Wowon P, Rakhmat P, Tri D.P dan Andri F. Pelatihan Online Photoshop Pada Remaja Masjid A-Syuhada Harapan Indah Bekasi. *Journal of Computer Science Contributions (JuCoSCo)*, JUCOSCO | Vol.1 | No.2 | Juli 2021 | Hal. 103-110.
2. Mira Z, Ridha S.S, Muhammad R. Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Perangkat Adobe Photoshop Untuk Manipulasi Foto Bagi Tim Teknologi Informasi YPU. *Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis. ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 1, No. 1, Februari 2020. Halaman 1 – 11.
3. Bitu P.Z dan| Muhamad A.G. Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Pelatihan Desain Grafis Photoshop dan Coreldraw di Korem 071 Wijayakusuma guna meningkatkan Kemampuan Desain Grafis bagi para Anggota TNI. *Dedikasi Sains dan Teknologi Jurnal Pengabdian Masyarakat* Vol: 1, No: 1, Mei 2021. Halaman 5 -12.
4. Hasan B, Dian A, Alif R.M, Eka C.R, dan Ahmad W. Pelatihan Photoshop Untuk Meningkatkan Keterampilan Design Informasi Pelayanan Publik Pada Kelurahan Karangpawitan. *Universitas Bina Sarana Informatika, Karawang, Jawa Barat. ABDITEKNIKA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* Volume 2 Nomor 1 April 2022 Halaman 62-68.
5. Rofiqoh D, Wiwi V, dan Muhammad B.A. Universitas Potensi Utama, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Medan. Pelatihan Desain Grafis Dengan Pemanfaatan Software Photoshop Sebagai Peluang Usaha. *JUDIMAS (Jurnal Inovasi Pengabdian Kepada Masyarakat)* Vol. 2, No. 1, Juni 2021. Halaman 53-62.
6. Abdul F. Anton Y, Setiawan A.W, Fitri A, dan Agus P.M. Magister Teknik Informatika, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta. Pelatihan Desain Grafis dengan Software Photoshop sebagai Peluang Usaha bagi Guru/Siswa SMAN 3 Singingi Hilir. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* Vol 4 No 1 2022 Hal 230-236.
7. Meirista W dan Suraidi. Pelatihan Photoshop Untuk Pembuatan Laporan Pada Word Dan Power Point Di Sma Tarsisius II Jakarta. *Prosiding Senapenmas 2021*. Halaman 235-240.
8. M.Wulandari dan Suraidi. (2022). Pelatihan Photoshop Untuk Mengolah Gambar Dalam Kegiatan Sekolah Di Sma Tarsisius II Jakarta. *Prosiding Serina IV tahun 2022*. Volume 2 no.1 2022, <https://journal.untar.ac.id/index.php/PSERINA/article/view/19828>.

## LAMPIRAN 1

### Tutorial pelatihan desain foto diri dengan bantuan AI

Penggunaan AI untuk mendesain gambar:

1. chatGPT

<https://openai.com/index/chatgpt/>

Try ChatGPT ↗

#### Untuk membuat anime figure:

1. **Canva – Animeify:** Canva menawarkan fitur Animeify yang memungkinkan Anda mengubah foto menjadi gambar bergaya anime dengan mudah. Setelah konversi, Anda dapat mengedit gambar lebih lanjut menggunakan berbagai alat desain Canva. Canva
2. **Drawever:** Drawever menyediakan berbagai gaya anime seperti Anime, Ghibli, Manga, dan 3D. Anda dapat menyesuaikan tingkat intensitas efek dan mengunduh hasilnya secara gratis (dengan watermark). Drawever
3. **Fotor – AI Anime Converter:** Fotor memungkinkan Anda mengubah foto menjadi gambar anime dalam hitungan detik. Tersedia berbagai filter seperti Studio Ghibli, Webtoon, dan Manga. Fotor +3
4. **AI Ease:** AI Ease menawarkan konversi foto ke gaya anime dan manga dengan hasil yang realistis. Prosesnya cepat dan mudah, cocok untuk pengguna yang menginginkan hasil berkualitas tinggi. AI Ease
5. **Remaker AI:** Remaker AI menyediakan filter Studio Ghibli yang memungkinkan Anda mengubah foto menjadi gambar dengan gaya khas Ghibli. Tidak memerlukan pendaftaran dan dapat digunakan secara gratis. Remaker AI
6. **insMind:** insMind memungkinkan Anda mengubah foto menjadi berbagai gaya anime, termasuk karakter chibi dan pemandangan anime. Cocok untuk membuat avatar media sosial atau konten kreatif lainnya. insMind
7. **Media.io:** Media.io menawarkan konversi foto ke berbagai gaya anime seperti Simpsons, Disney, 3D, dan Studio Ghibli. Tidak memerlukan unduhan atau pendaftaran, dan dapat digunakan langsung di browser. Media.io

Web untuk membuat gambar kartun lucu :

1. Fotor
2. Picsart
3. AI Ease
4. Capcut
5. PhotoCartoon.net
6. Cartoonize.net

7. Media.io
8. Image Upscaler
9. Visual Paradigm

### **Saya mencoba dengan menggunakan chatGPT**

Dengan ketikan : “efek kartun lucu dengan kepala besar sedang naik sepeda”  
Maka muncul saran :

Untuk membuat **efek kartun lucu dengan kepala besar** (chibi-style atau caricature style) **sedang naik sepeda**, Anda bisa menggunakan beberapa layanan AI yang memungkinkan Anda menyesuaikan gaya karakter. Namun, gaya ini cukup spesifik, jadi Anda mungkin perlu:

1. **Mengubah foto jadi kartun kepala besar (big head) terlebih dahulu.**
2. **Lalu menggabungkan/memasukkannya ke dalam adegan naik sepeda.**

Berikut langkah-langkah dan web gratis yang bisa Anda gunakan:

---

#### Langkah 1: Ubah Foto Jadi Kartun Kepala Besar

Gunakan salah satu dari situs berikut:

- **Toonify AI** ([toonify.justinpinkney.com](https://toonify.justinpinkney.com))  
Efek wajah kartun lucu otomatis.
- **Cartoonize.net** ([cartoonize.net](https://cartoonize.net))  
Bisa ubah wajah jadi versi kartun, kadang bisa hasilkan efek kepala besar.
- **Fotor Cartoon Effect** ([fotor.com](https://fotor.com))  
Pilih filter dengan gaya chibi atau karakter lucu.

---

#### Langkah 2: Tambahkan ke Adegan Naik Sepeda

Beberapa cara:

- **Canva** ([canva.com](https://canva.com))
    - Unggah gambar kartun Anda, lalu pilih template atau latar "orang naik sepeda kartun" dan tempelkan wajah Anda di atasnya.
    - Anda bisa memperbesar kepala secara manual agar terlihat lucu.
  - **Picsart** ([picsart.com](https://picsart.com))
    - Gunakan fitur "Sticker" dan "Cutout" untuk mengganti kepala di template karakter naik sepeda.
    - Cocok juga untuk buat meme atau avatar komik lucu.
-

### Alternatif Otomatis (AI Generator All-in-One)

Jika Anda mau yang otomatis menghasilkan gambar kartun naik sepeda dengan kepala besar:

- **Craiyon (DALL-E mini)**
  - Kunjungi [craiyon.com](https://craiyon.com), dan ketik prompt:  
"funny cartoon character with big head riding a bicycle"
  - Hasilnya acak tapi lucu dan bergaya kartun.
- **Mage.space**
  - AI Text-to-Image generator berbasis Stable Diffusion.
  - Gunakan prompt bahasa Indonesia/Inggris:  
"karakter kartun lucu dengan kepala besar sedang naik sepeda"
  - Tidak perlu akun untuk uji coba.

Save file dalam bentuk jpeg atau png !!!!!

# Selamat mencoba !!!!!!!

LAMPIRAN 2  
Foto kegiatan

