

Workshop Desain Grafis Dalam Meningkatkan Kompetensi Dan Motivasi Pendidikan Lanjutan Siswa SMK Jurusan TKJ**Muhammad Zunaidi¹, Nur Yanti Lumban Gaol², Azlan³**^{1,2,3}Sistem Informasi, STMIK Triguna DharmaEmail : ¹mhdzunaidi@gmail.com, ²ryanti2918@gmail.com, ³azlansaja19@gmail.com**Abstrak**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menuntut lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk memiliki keterampilan tambahan yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan industri kreatif. Salah satu keterampilan pendukung yang penting bagi siswa jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) adalah desain grafis. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan tambahan pengetahuan dan keterampilan desain grafis kepada siswa kelas 3 SMK jurusan TKJ sebagai bekal kelulusan, membuka peluang usaha mandiri, serta memotivasi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi. Metode pelaksanaan dilakukan dalam bentuk workshop yang meliputi ceramah, demonstrasi, praktik langsung, serta diskusi dan tanya jawab. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 15 Januari 2026 di SMK Negeri 1 Perbaungan dengan peserta sebanyak 60 siswa. Materi yang diberikan mencakup pengenalan desain grafis, prinsip dasar desain, penggunaan perangkat lunak desain grafis, dan praktik pembuatan desain sederhana. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mengoperasikan perangkat lunak desain grafis dasar serta menerapkan prinsip warna, tipografi, dan komposisi. Selain itu, kegiatan ini meningkatkan kesadaran siswa terhadap peluang usaha di bidang industri kreatif dan motivasi untuk melanjutkan pendidikan.

Kata kunci: Pengabdian Kepada Masyarakat, Workshop, Desain Grafis, SMK, TKJ**Abstract**

The rapid development of information and communication technology requires vocational high school (SMK) graduates to possess additional skills that are relevant to the demands of the workforce and the creative industry. One important supporting skill for students of the Computer and Network Engineering (TKJ) program is graphic design. This community service activity aims to provide additional knowledge and skills in graphic design to third-grade SMK students of the TKJ program as preparation for graduation, to create opportunities for self-employment, and to motivate students to continue their education to the higher education level. The activity was conducted in the form of a workshop using lecture, demonstration, hands-on practice, and discussion methods. The workshop was held on January 15, 2026, at SMK Negeri 1 Perbaungan and was attended by 60 students. The materials included an introduction to graphic design, basic design principles, the use of graphic design software, and simple design practice. The results show an improvement in students' understanding and skills in operating basic graphic design software and applying color, typography, and composition principles. In addition, the activity increased students' awareness of entrepreneurial opportunities in the creative industry and their motivation to pursue higher education.

Keywords: Community Service, Workshop, Graphic Design, Vocational High School, TKJ**1. PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan dan dunia kerja. Salah satu dampak nyata dari perkembangan tersebut adalah meningkatnya kebutuhan akan sumber daya manusia yang tidak hanya memiliki kemampuan teknis sesuai bidang keahlian, tetapi juga memiliki keterampilan pendukung (soft skill dan hard skill tambahan) yang relevan dengan tuntutan industri kreatif dan dunia usaha, salah satunya adalah desain grafis. Desain grafis adalah keahlian dalam menyusun dan merancang elemen visual menjadi informasi yang dapat dipahami oleh publik atau masyarakat. (Ginting & Nasution, 2025) Desain grafis merupakan salah satu bidang keterampilan yang saat ini memiliki peran penting dalam mendukung berbagai sektor, mulai dari promosi produk, media digital, hingga pengembangan konten visual berbasis teknologi.

SMKN 1 Perbaungan sebagai lembaga pendidikan vokasi memiliki peran strategis dalam

menyiapkan lulusan yang siap kerja dan memiliki kompetensi sesuai kebutuhan industri. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan jalur pendidikan yang dirancang untuk membekali lulusan dengan karakter yang kuat serta kompetensi lanjutan yang disesuaikan dengan kebutuhan dunia usaha dan industri, dengan menekankan pada keterampilan praktis yang relevan dengan industri agar lulusan dapat langsung memasuki dunia kerja. (Setiadi et al., 2025) Namun demikian, pada praktiknya, sebagian siswa SMKN 1 Perbaungan, termasuk siswa kelas 3 jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), masih memiliki keterbatasan dalam penguasaan keterampilan tambahan di luar kompetensi inti kejuruan. Padahal, keterampilan desain grafis sangat relevan untuk dikombinasikan dengan kompetensi TKJ, terutama dalam bidang pengelolaan konten digital, pembuatan media promosi berbasis teknologi, serta pengembangan usaha kreatif berbasis teknologi informasi. Computer and Network Engineering (Teknik Komputer dan Jaringan) mencakup keahlian yang difokuskan pada penerapan konsep, praktik, dan teknologi jaringan komputer serta sistem komputer yang sesuai kebutuhan sekolah vokasi dan dunia industri, dengan penekanan pada kemampuan teknis untuk merakit, mengkonfigurasi, dan mengelola infrastruktur jaringan yang efisien. (Handoko et al., 2023)

Selain sebagai bekal memasuki dunia kerja, keterampilan desain grafis juga dapat menjadi sarana bagi lulusan SMKN 1 Perbaungan untuk menciptakan peluang usaha mandiri. Dengan penguasaan dasar desain grafis, siswa diharapkan mampu menghasilkan produk kreatif seperti desain poster, brosur, konten media sosial, dan materi visual lainnya yang bernilai ekonomis. Hal ini sejalan dengan kebutuhan untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan (entrepreneurship) di kalangan lulusan SMK agar tidak hanya berorientasi sebagai pencari kerja, tetapi juga mampu menjadi pencipta lapangan kerja.

Di sisi lain, motivasi lulusan SMKN 1 Perbaungan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi masih perlu ditingkatkan. Pemahaman yang terbatas mengenai pentingnya penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi secara lebih mendalam sering menjadi salah satu faktor penghambat. Melalui kegiatan workshop desain grafis ini, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh tambahan pengetahuan dan keterampilan praktis, tetapi juga mendapatkan gambaran bahwa pengembangan kompetensi di bidang teknologi dan desain dapat terus ditingkatkan melalui pendidikan tinggi. Workshop adalah sebuah program pendidikan yang dirancang untuk sekelompok orang, yang isinya bersifat praktis, relevan dengan kebutuhan dan minat kelompok peserta, serta memungkinkan kerja sama dan dukungan timbal balik antar peserta. (Radić-Bojanić & Pop-Jovanov, 2018)

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk workshop desain grafis bagi siswa kelas 3 SMKN 1 Perbaungan jurusan TKJ. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan tambahan pengetahuan sebagai bekal kelulusan, membekali siswa dengan keterampilan desain grafis yang berpotensi menciptakan peluang usaha, serta memotivasi lulusan SMK agar memiliki semangat untuk melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi yang berorientasi pada penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk mencapai tujuan peningkatan pengetahuan dan keterampilan desain grafis bagi siswa kelas 3 SMKN 1 Perbaungan jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk workshop yang bersifat teoritis dan praktis, sehingga peserta tidak hanya memperoleh pemahaman konsep, tetapi juga mampu mengaplikasikan langsung keterampilan yang diberikan. *Teoritis* merupakan proses berpikir yang berfungsi sebagai kerangka konseptual untuk memahami, menjelaskan, dan memprediksi fenomena secara ilmiah. (Mareta et al., 2024) Adapun praktis maknanya adalah Kegiatan pembelajaran yang melibatkan keterlibatan langsung peserta didik dalam melakukan aktivitas nyata (hands-on), manipulasi alat atau bahan, serta penerapan konsep secara langsung, sehingga peserta didik memperoleh keterampilan dan pemahaman melalui pengalaman praktik, bukan hanya melalui penjelasan teoritis. (Oliveira1 & Bonito, 2023)

2.1. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 15 Januari 2026 bertempat di SKMN 1 Perbaungan di ruang laboratorium komputer, dengan peserta sebanyak 2 kelas siswa kelas 3 SMKN 1 Perbaungan jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ).



2.2. Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan adalah siswa kelas 3 SMKN 1 Perbaungan jurusan TKJ yang berada pada tahap akhir masa studi dan akan menghadapi kelulusan. Pemilihan sasaran ini didasarkan pada kebutuhan siswa akan keterampilan tambahan yang dapat menunjang kesiapan memasuki dunia kerja, berwirausaha, maupun melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

2.3. Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi:

1. Metode Ceramah
Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan materi dasar terkait desain grafis, meliputi pengenalan konsep desain, prinsip-prinsip dasar desain grafis, serta peran desain grafis dalam dunia industri kreatif dan peluang usaha.
2. Metode Demonstrasi
Metode demonstrasi dilakukan dengan memperlihatkan secara langsung penggunaan perangkat lunak desain grafis. Pemateri menunjukkan tahapan pembuatan desain sederhana, mulai dari pengenalan antarmuka aplikasi hingga proses pembuatan karya desain.
3. Metode Praktik Langsung
Peserta diberikan kesempatan untuk mempraktikkan secara langsung materi yang telah disampaikan dengan menggunakan perangkat komputer/laptop masing-masing. Pada tahap ini, peserta didampingi oleh tim pengabdian untuk memastikan setiap siswa mampu mengikuti langkah-langkah pembuatan desain grafis dengan baik.
4. Metode Diskusi dan Tanya Jawab
Metode diskusi dan tanya jawab digunakan untuk memberikan ruang bagi peserta dalam menyampaikan kendala, pertanyaan, maupun ide kreatif yang muncul selama kegiatan berlangsung. Metode ini juga bertujuan untuk meningkatkan interaksi dan pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan.



2.4. Materi Kegiatan

Materi yang diberikan dalam workshop desain grafis meliputi:

1. Pengenalan desain grafis dan ruang lingkungnya
2. Pemanfaatan desain grafis sebagai peluang usaha dan pendukung kesiapan kerja
3. Prinsip dasar desain grafis (warna, komposisi dan tipografi)
4. Pengenalan perangkat lunak desain grafis
5. Praktik pembuatan desain sederhana

2.5. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari:

1. Tahap Persiapan
Tahap persiapan meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, penentuan jadwal kegiatan, penyusunan materi workshop, serta persiapan perangkat dan sarana pendukung kegiatan.
2. Tahap Pelaksanaan
Tahap pelaksanaan dilakukan melalui penyampaian materi, demonstrasi penggunaan perangkat lunak desain grafis, serta praktik langsung oleh peserta yang didampingi oleh tim pengabdian.
3. Tahap Evaluasi
Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan keterampilan peserta setelah mengikuti kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan hasil praktik peserta dan diskusi reflektif mengenai manfaat kegiatan.

2.6. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini meliputi:

- Meningkatnya pemahaman siswa mengenai dasar-dasar desain grafis
- Kemampuan siswa dalam membuat desain grafis sederhana secara mandiri
- Meningkatnya motivasi siswa untuk memanfaatkan keterampilan desain grafis sebagai peluang usaha
- Meningkatnya minat siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di bidang teknologi dan desain

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa workshop desain grafis bagi siswa kelas 3 SMKN 1 Perbaungan jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) telah berjalan dengan baik sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan tambahan pengetahuan dan keterampilan di bidang desain grafis, sebagai bekal kelulusan, peluang usaha, serta motivasi untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi.

3.1 Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Hasil pelaksanaan kegiatan diperoleh melalui observasi langsung selama workshop, diskusi dengan peserta, serta penilaian terhadap hasil praktik desain grafis yang dikerjakan oleh siswa. Secara umum, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap materi yang diberikan, khususnya pada sesi praktik penggunaan perangkat lunak desain grafis.

Pada tahap awal, sebagian besar peserta masih memiliki pemahaman yang terbatas mengenai konsep dasar desain grafis, seperti pemilihan warna, tipografi, dan tata letak (layout). Namun, setelah mengikuti sesi pemaparan materi dan demonstrasi, siswa mulai mampu memahami prinsip-prinsip dasar desain grafis dan menerapkannya dalam pembuatan desain sederhana. Hal ini terlihat dari hasil karya peserta berupa desain poster dan konten visual sederhana yang telah memenuhi unsur dasar desain grafis.

Selain peningkatan pemahaman teknis, kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap pola pikir siswa. Peserta mulai menyadari bahwa keterampilan desain grafis dapat menjadi kompetensi pendukung yang relevan dengan jurusan TKJ, khususnya dalam pengelolaan konten digital dan pengembangan media berbasis teknologi informasi.



3.2 Analisis Hasil Kegiatan

Analisis hasil kegiatan dilakukan secara kualitatif dengan mengamati proses dan hasil praktik peserta selama workshop berlangsung. Berdasarkan pengamatan, terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam:

1. Mengoperasikan perangkat lunak desain grafis dasar
2. Menerapkan prinsip warna, tipografi, dan komposisi dalam desain
3. Menghasilkan karya desain grafis sederhana secara mandiri

Secara kuantitatif, hasil evaluasi sederhana menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu menyelesaikan tugas pembuatan desain sesuai dengan instruksi yang diberikan. Lebih dari 50% peserta berhasil menghasilkan desain yang layak secara visual dan fungsional. Data ini menunjukkan bahwa metode workshop dengan pendekatan ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung efektif dalam meningkatkan keterampilan desain grafis siswa.

3.3 Pembahasan

Hasil kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa penerapan workshop desain grafis sebagai bentuk pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat relevan dengan kebutuhan siswa SMKN 1 Perbaungan jurusan TKJ. Keterampilan desain grafis tidak hanya melengkapi kompetensi teknis jaringan komputer, tetapi juga membuka peluang baru dalam bidang industri kreatif dan kewirausahaan berbasis teknologi.

Penerapan hasil penelitian dan pengembangan di bidang desain grafis dalam kegiatan ini terlihat pada penggunaan prinsip-prinsip desain visual yang telah terbukti efektif dalam komunikasi visual. Melalui praktik langsung, siswa mampu mengimplementasikan konsep-konsep tersebut dalam karya nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan aplikatif.

Selain itu, kegiatan ini berkontribusi dalam meningkatkan motivasi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi. Paparan mengenai peluang pengembangan diri di bidang teknologi dan desain grafis memberikan wawasan baru bagi siswa mengenai pentingnya penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi secara berkelanjutan. Dengan demikian, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga pada pembentukan sikap dan motivasi belajar siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa workshop desain grafis bagi siswa kelas 3 SMKN 1 Perbaungan jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), dapat disimpulkan bahwa:

1. Kegiatan workshop desain grafis telah terlaksana dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan dalam program pengabdian kepada masyarakat.
2. Workshop desain grafis mampu memberikan tambahan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa sebagai bekal dalam menghadapi kelulusan serta persiapan memasuki dunia kerja.
3. Terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap dasar-dasar desain grafis, baik dari aspek konsep maupun keterampilan praktik, yang ditunjukkan melalui kemampuan mengoperasikan perangkat lunak desain grafis dasar.
4. Siswa mampu menerapkan prinsip-prinsip desain grafis, seperti warna, tipografi, dan komposisi, serta menghasilkan karya desain grafis sederhana secara mandiri.
5. Metode pelaksanaan yang digunakan, yaitu ceramah, demonstrasi, praktik langsung, serta diskusi dan tanya jawab, terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi dan pemahaman siswa.
6. Workshop desain grafis berkontribusi dalam menumbuhkan kesadaran siswa akan pentingnya keterampilan pendukung di luar kompetensi utama jurusan TKJ.
7. Keterampilan desain grafis dipahami oleh siswa sebagai peluang untuk menciptakan usaha mandiri di bidang industri kreatif serta sebagai kompetensi tambahan yang relevan dengan perkembangan teknologi informasi.
8. Kegiatan ini juga memberikan motivasi kepada siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi guna memperdalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi.

5. SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan, beberapa saran yang dapat diberikan antara lain:

1. Kegiatan workshop desain grafis sebaiknya dilaksanakan secara berkelanjutan dan terstruktur agar siswa dapat mengembangkan keterampilan desain grafis ke tingkat yang lebih lanjut.
2. Pihak sekolah diharapkan dapat mengintegrasikan materi desain grafis sebagai keterampilan pendukung dalam pembelajaran, khususnya bagi jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ).

3. Kegiatan pengabdian selanjutnya dapat dikembangkan dengan menambahkan materi lanjutan, seperti desain untuk kebutuhan industri, branding, atau pemasaran digital, sehingga manfaat yang diperoleh siswa menjadi lebih optimal.
4. Diperlukan dukungan sarana dan prasarana yang memadai, khususnya perangkat lunak dan perangkat keras, agar proses pembelajaran dan praktik desain grafis dapat berjalan lebih maksimal.

Dengan adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, diharapkan siswa SMKN 1 Perbaungan memiliki kesiapan yang lebih baik dalam menghadapi dunia kerja, mampu menciptakan peluang usaha secara mandiri, serta termotivasi untuk terus mengembangkan diri melalui pendidikan lanjutan di bidang teknologi dan desain.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa workshop desain grafis bagi siswa SMKN 1 Perbaungan dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Wakil Ketua III Bidang Kemahasiswaan yang telah memberikan dukungan dan fasilitasi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SMKN 1 Perbaungan atas izin, kepercayaan, dan kerja sama yang diberikan sehingga kegiatan dapat dilaksanakan di lingkungan sekolah.

Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada bapak Khoiril Azwar selaku koordinator kegiatan workshop di SMKN 1 Perbaungan, serta seluruh guru dan staf SMK Negeri 1 Perbaungan yang turut membantu persiapan, dan pelaksanaan kegiatan workshop. Dukungan dan kerja sama yang diberikan sangat berperan dalam kelancaran kegiatan ini.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada murid-murid peserta workshop SMK Negeri 1 Perbaungan yang telah berpartisipasi secara aktif, antusias, dan kooperatif selama kegiatan berlangsung. Partisipasi peserta menjadi faktor penting dalam keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Tim Marketing STMIK Triguna Dharma yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan kegiatan, khususnya dalam aspek publikasi dan pendukung kegiatan lainnya.

Semoga seluruh dukungan dan kerja sama yang telah diberikan dapat memberikan manfaat serta menjadi amal kebaikan bagi semua pihak yang terlibat.



DAFTAR PUSTAKA

- Ginting, G. L., & Nasution, S. D. (2025). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva Untuk UMKM di Era Digital 4.0. *ORAHUA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 02(02), 129–136. <https://doi.org/https://doi.org/10.70404/orahua.v2i02.127>
- Handoko, W. T., Falah, M. Z., Syah, A. I., Azhari, M. H. R., Ningtiaz, P. G., & Handayani, A. N. (2023). Improving the Quality of Learning in the TKJ Department Through the Line Follower Robot Trainer at SMK NU 1 Karanggeneng. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(5), 10037–10042.

- Mareta, A., Fitrisia, A., & Fatimah, S. (2024). Berpikir Teoritis dalam Ilmu Pengetahuan: Fondasi Teori Ilmiah dan Implikasinya. *CITIZEN: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 4(4), 227-234. <https://doi.org/10.53866/jimi.v4i4.619>
- Oliveira1, H., & Bonito, J. (2023). *Practical work in science education: a systematic literature review*. *Frontiers in Education*. <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1151641>
- Radić-Bojanić, B. B., & Pop-Jovanov, D. M. (2018). WORKSHOPS IN EDUCATION: THEORETICAL AND PRACTICAL ISSUES. *Методички виђуу (Methodical Perspectives)*, 9(9), 223–234. <https://doi.org/10.19090/mv.2018.9.223-234>
- Setiadi, A., Rochayati, U., Hartopo, I., & Handito, T. (2025). Production-based Teaching Factory Learning Model: Enhancing Soft Skills and Simulating the Industrial Environment. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 6(2), 278–292. <https://doi.org/10.59672/ijed.v6i2.4679>