

PENGGUNAAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE DALAM PENGEMBANGAN KREATIVITAS MEDIA DIGITAL

USE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN DEVELOPING DIGITAL MEDIA CREATIVITY

¹Galuh Oka Safitri, ²Andri Fahmi, ³Ari Putra

^{1,2,3}Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pamulang

email : dosen02818@unpam.ac.id, dosen02816@unpam.ac.id, dosen02815@unpam.ac.id

ABSTRAK

Teknologi di masa sekarang ini sudah menciptakan banyak hal baru, salah satu contohnya adalah teknologi Artificial Intelligence, yang memungkinkan mesin untuk mempelajari suatu kegiatan yang biasanya dikerjakan oleh manusia. Salah satunya contohnya adalah aplikasi Canva, Canva sudah mengadopsi beberapa teknologi Artificial Intelligence guna memudahkan user dalam melakukan editing di dalam aplikasi Canva. Dengan latar belakang tersebut, Pengabdian Kepada Masyarakat dengan tema “Penggunaan Artificial Intelligence dalam Pengembangan Kreativitas Media” dilakukan untuk menyadarkan para siswa dan siswi di SMKS TI PGRI 11 Serpong akan teknologi Artificial Intelligence yang ada di aplikasi Canva agar seluruh audiens dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dapat cepat dan cekatan dalam memanfaatkan aplikasi Canva.

Kata Kunci : Kecerdasan Buatan, Canva, Teknologi

ABSTRACT

Today's technology has created many new things, one example is Artificial Intelligence technology, which allows machines to learn an activity that is usually done by humans. One example is the Canva application, Canva has adopted several Artificial Intelligence technologies to make it easier for users to edit in the Canva application. With this background, Community Service with the theme "Use of Artificial Intelligence in The Development of Digital Media Creativity" was carried out to make students at SMKS TI PGRI 11 Serpong aware of the Artificial Intelligence technology in the Canva application so that all audiences of this Community Service activity can be fast and agile in utilizing the Canva application.

Keywords : Artificial Intelligence, Canva, Technology

I. PENDAHULUAN

Pengabdian kepada masyarakat dapat didefinisikan sebagai respon akademik masyarakat kampus terhadap kebutuhan, tantangan, atau persoalan yang dihadapi oleh masyarakat, baik secara langsung maupun tidak langsung. Berbekal kompetensi keilmuan yang dimiliki, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini merupakan aktualisasi dari tanggung jawab dan kepedulian sosial warga kampus kepada masyarakat luas, yang meliputi usaha-usaha nyata untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui perluasan wawasan dan pengetahuan, serta peningkatan keterampilan hidup.

Terkandung di dalamnya partisipasi aktif, kreatif, serta inovatif warga kampus dalam berbagai bentuk community development yang bersifat transformatif, sehingga masyarakat mampu mencapai kehidupan yang lebih baik (mandiri dan bermartabat). Artificial Intelligence (AI) merupakan suatu bidang keilmuan yang membuat komputer menirukan kebiasaan manusia. Dapat diartikan pula sebagai bagian dari ilmu komputer yang yang berfokus pada mesin dengan kemampuan kecerdasan yang dapat berinteraksi dan/atau bekerja seperti manusia. Manusia semakin berkembang berdasarkan pelajaran yang didapat dari apa yang dilaluinya. Begitu juga AI, AI juga dapat belajar seperti manusia dan semakin banyak yang dipelajari maka semakin baik pula kemampuan dari AI tersebut. Berbeda dengan manusia, AI dapat belajar dan menemukan pola dan mencatatnya dengan jauh lebih efisien dan cepat. Universitas Pamulang merupakan perguruan tinggi swasta berupaya secara konsisten melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) sebagai bagian dari tri dharma pendidikan. Perkembangan teknologi informasi yang cepat mengharuskan para siswa di sekolah terutama di sekolah menengah kejuruan untuk beradaptasi dengan teknologi desain. Untuk itu pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat (PKM), penulis lakukan di SMKS TI PGRI 11 Serpong. Agar para siswa/siswi mendapat pengalaman penggunaan Artificial Intelligence untuk mengembangkan kreativitas dan penyelesaian tugas.

Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan mengenai profile sekolah SMKS TI PGRI 11 Serpong yang beralamat Jl. Pahlawan Seribu No.60, RT.010/RW.004, Cilenggang, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310 No. Telpon : 021 5386121 NPSN : 20603289 memiliki kompetensi/jurusan antara lain: Teknik Pemesinan (TP), Teknik Kendaraan Ringan (TKR), Teknik Komputer Jaringan dan Telekomunikasi (TKJ), Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB). Dari jurusan tersebut tentunya siswa-siswi yang akan mengenal dan mempelajari apa itu desain. Dan disini kami akan mencoba memberikan materi pengabdian kepada masyarakat terkait desain grafis menggunakan canva, dengan tujuan agar siswa di SMKS TI PGRI 11 Serpong dapat lebih menguasai desain yang sejatinya mereka telah pilih untuk jurusan mereka. Terdapat beberapa permasalahan di SMKS TI PGRI 11 Serpong mengenai program desain yang dipelajari seperti banyak siswa yang masih awam terkait desain, sehingga memperlambat guru dalam pemberian materi juga membuat pressure mereka jika teman

yang lain telah menguasai dahulu di sekolah sebelumnya. Fokus masalah dalam kegiatan PKM ini adalah bagaimana terbangunnya kesadaran para siswa dan siswi terhadap perkembangan teknologi di era sekarang. Para siswa dan siswi yang dimaksud adalah siswa dan siswi dari SMKS TI PGRI 11 Serpong, Tangerang Selatan, Banten.

II. METODE PELAKSANAAN

A. KERANGKA PEMECAHAN MASALAH

1. Tim pelaksana kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat akan berkerja sama dengan SMKS TI PGRI 11 SERPONG untuk melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan Judul kegiatan “Penggunaan Artificial Intelligence Dalam Pengembangan Kreativitas Media Digital”. Judul ini diambil karena perkembangan teknologi yang sangat maju dan memaksa kita untuk memanfaatkan salah satu diantaranya yaitu AI.
2. Kegiatan dalam Pengabdian Kepada Masyarakat ini mencakup penyampaian materi dan melaksanakan praktik terkait judul kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang sudah di tentukan.
3. Pengabdian Kepada Masyarakat ini di lakukan pada tanggal 21 Oktober 2024 di SMKS TI PGRI 11 SERPONG.
4. Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini diikuti oleh siswa dan siswi SMKS TI PGRI 11 SERPONG.

B. REALISASI PEMECAHAN MASALAH

1. Tim pelaksana kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat melakukan kerja sama dengan pihak SMKS TI PGRI 11 SERPONG untuk melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan Judul “Penggunaan Artificial Intelligence Dalam Pengembangan Kreativitas Media Digital” yang bertujuan untuk menyadarkan para siswa dan siswi SMKS TI PGRI 11 SERPONG akan canggihnya teknologi AI khususnya yang ada pada aplikasi Canva serta memaksimalkan fungsi yang ada di dalamnya.
2. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini mencakup penyampaian materi tentang apa itu AI dan apa saja teknologi AI yang ada pada aplikasi Canva.

Melaksanakan praktik editing dengan menggunakan teknologi AI yang di adopsi oleh Canva.

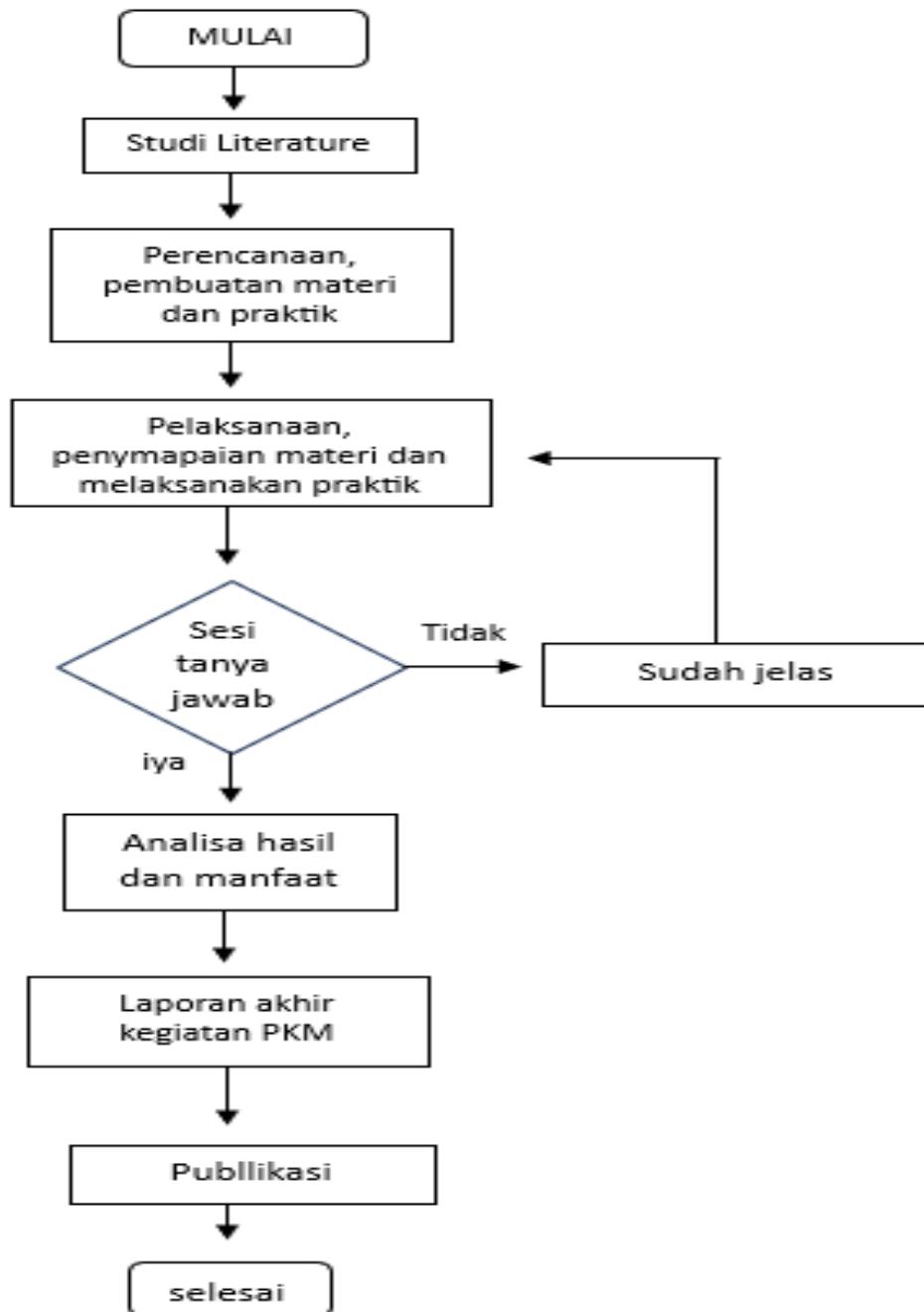
3. Pengabdian Kepada Masyarakat di lakukan pada tanganan 21 Oktober 2024. Di tengah acara diadakan sesi tanya jawab mengenai apapun yang berkaitan dengan teknologi AI dan editing pada aplikasi Canva.
4. Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini diikuti oleh siswa-siswi dari kelas dengan jurusan multi media, diluar jurusan tersebut siswa dan siswi dari lain kelas dan lain jurusan juga di perkenankan untuk mengukuti kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.

C. SASARAN MASYARAKAT

Fokus pengabdian masyarakat dibatasi pada ruang lingkup meningkatkan kemampuan Desain Grafis Menggunakan teknologi AI pada aplikasi Canva kepada Siswa- Siswi SMKS TI PGRI 11 SERPONG. Adapun kegiatannya adalah dengan memperkenalkan Aplikasi Canva sebagai aplikasi untuk membuat Desain Grafis. Target peserta adalah Siswa-Siswi SMKS TI PGRI 11 SERPONG baik yang memiliki kemampuan pembuatan desain secara aplikasi maupun yang belum pernah menggunakan Aplikasi Canva. Jika ada kendala-kendala pada saat pengoperasian Aplikasi Canva dapat disampaikan pada acara kegiatan tersebut dan akan dibahas bersama-sama agar dapat dilakukan sharing ilmu antar peserta.

D. METODE KEGIATAN

Dalam melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat berjudul “Penggunaan Artificial Intelligence Dalam Pengembangan Kreativitas Media Digital” ini kami menggunakan metode pendekatan secara langsung kepada siswa dan siswi yang ada di SMKS TI PGRI 11 SERPONG. Pendekatan di lakukan pada saat kegiatan berlangsung. Pada kegiatan di dalamnya terdapat penyampaian materi oleh salah satu pelaksana, praktik edit dengan memanfaatkan AI yang ada pada Canva dan sesi tanya jawab di tengah kegiatan. Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat pada SMKS TI PGRI 11 Serpong, memiliki tahap-tahapannya di visualisasikan pada diagram alur kegiatan pada gambar 2.1 berikut :



Gambar 2.1. Diagram alur kegiatan

Yang dilakukan pertama kali pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini yaitu dengan melakukan perencanaan terkait survei ke tempat tujuan akan dilaksanakannya Pengabdian Kepada Masyarakat yaitu :

1. Mengunjungi dan berkoordinasi dengan Bapak Masfur Siddik, S.TH.I selaku kepala sekolah SMKS TI PGRI 11 SERPONG.

2. Membuat materi dan alat-alat yang akan digunakan pada saat kegiatan praktik edit di aplikasi Canva.
3. Melaksanakan Pengabdian masyarakat dengan menyampaikan materi tentang AI yang ada di aplikasi Canva dan Melakukan praktik membuat poster dengan menggunakan aplikasi Canva.
4. Membuka sesi tanya jawab terkait materi dan praktik yang sudah di sampaikan
5. Apabila para siswa dan siswi sudah memahami materi yang sudah di sampaikan maka akan di minta pendapat dan komentar terkait materi.
6. Apabila siswa dan siswi ada yang belum paham maka akan diberikan kesempatan bertanya sampai benar-benar paham dengan apa yang di sampaikan oleh pemateri.
7. Setelah kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat selesai tahap selanjutnya adalah pembuatan laporan akhir.
8. Setelah laporan akhir sudah selesai disusun, laporan tersebut akan di publish di media masa agar dapat bermanfaat bagi siapapun yang membacanya.

Fokus pengabdian masyarakat dibatasi pada ruang lingkup meningkatkan kemampuan Desain Grafis Menggunakan teknologi AI pada aplikasi Canva kepada Siswa-Siswi SMKS TI PGRI 11 SERPONG. Adapun kegiatannya adalah dengan memperkenalkan aplikasi Canva sebagai aplikasi untuk membuat Desain Grafis.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. PENYAMPAIAN MATERI

Pada inti dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yaitu penyampaian materi tentang AI, AI yang terdapat pada aplikasi Canva dan praktik editing dengan memanfaatkan AI yang ada pada aplikasi Canva para siswa dan siswi diberi pemahaman tentang Artificial Intelligence secara umum dan bagaimana cara pemanfaatannya. Pada gambar 2.2 terlihat sesi penyampaian materi di bawakan oleh salah satu tim dari pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat dengan menggunakan proyektor. Materi yang disampaikan di sesuaikan dengan judul kegiatan yaitu “Pemanfaatan dan Pengaruh Artificial Intelligence Dalam Kreativitas Digital”.



Gambar 2.2. Penyampaian Materi

B. SESI TANYA JAWAB

Pada gambar 2.3. merupakan sesi tanya jawab dilakukan dengan tujuan apabila ada siswa atau siswi yang belum memahami tentang apa yang disampaikan oleh pemberi materi. Terdapat 5 pertanyaan umum yang diajukan oleh 5 peserta kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.



Gambar 2.3. Sesi tanya jawab

Rata-rata pertanyaannya adalah perntanyaan umum seputar AI dan Canva, mengenai bagaimana mengetahuinya, menggunakan dan cara pemanfaatannya. Selain itu ada pertanyaan mengenai kelemahan dari Teknologi Artificial Intelligence.

C. PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan PKM yang dilaksanakan di SMKS TI PGRI 11 SERPONG, antusiasme para siswa dan siswi sangat terlihat jelas sejak awal hingga akhir acara. Kegiatan ini mendapatkan sambutan yang luar biasa, di mana para siswa dan siswi menunjukkan rasa penasaran yang tinggi serta perhatian yang mendalam terhadap setiap penjelasan yang diberikan oleh pelaksana kegiatan. Mereka dengan semangat mengikuti jalannya acara, mulai dari sesi pemaparan materi hingga sesi praktik. Kehadiran para pelaksana kegiatan yang kompeten dan ramah juga menciptakan suasana yang interaktif, sehingga para siswa merasa nyaman untuk bertanya, berdiskusi, dan belajar hal baru.

Salah satu momen penting dalam kegiatan ini adalah sesi praktik langsung yang memanfaatkan aplikasi desain berbasis AI, seperti Canva. Para siswa diperkenalkan pada berbagai fitur canggih yang tersedia di Canva, termasuk kemampuan AI untuk menghasilkan desain secara otomatis berdasarkan kebutuhan pengguna. Selain itu, mereka juga diperkenalkan pada teknologi AI lainnya yang dapat membantu mereka dalam menciptakan karya digital, seperti generator teks untuk copywriting dan alat untuk menciptakan ilustrasi secara otomatis. Sesi ini menjadi pengalaman yang sangat menarik, karena banyak siswa yang baru pertama kali menyadari betapa praktis dan efisiennya teknologi AI dalam mendukung proses kreatif.

Dalam sesi praktik, para siswa diminta untuk membuat proyek sederhana, seperti desain poster atau infografik bertema pendidikan dan kreativitas. Mereka diajarkan cara memilih template yang sesuai, memodifikasi elemen desain, dan memanfaatkan fitur AI untuk menghasilkan hasil yang lebih profesional. Bahkan beberapa siswa yang sebelumnya merasa kesulitan dalam desain grafis berhasil menghasilkan karya yang menarik hanya dalam waktu singkat, berkat bantuan teknologi AI. Hal ini tidak hanya meningkatkan rasa percaya diri mereka, tetapi juga membuka wawasan baru tentang bagaimana AI dapat menjadi alat yang mendukung kreativitas mereka.

Selain belajar tentang desain, para siswa juga diajarkan bagaimana memanfaatkan AI untuk kebutuhan lainnya, seperti menciptakan konten tulisan yang menarik dengan bantuan alat seperti ChatGPT. Mereka mulai memahami bagaimana teknologi ini dapat digunakan untuk meningkatkan produktivitas dan kualitas dalam menghasilkan karya, baik untuk keperluan tugas sekolah, proyek pribadi, maupun kebutuhan profesional di masa depan. Dengan adanya kegiatan ini, para siswa dan siswi SMKS TI PGRI 11 SERPONG tidak hanya mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai teknologi AI, tetapi juga tersadar akan potensi besar teknologi ini dalam mendukung kreativitas dan inovasi, khususnya di bidang media digital.

Kegiatan ini mendorong mereka untuk lebih bersemangat mengeksplorasi teknologi yang telah diperkenalkan, baik dengan mencari tahu lebih lanjut secara mandiri, mempraktikannya di rumah, ataupun menggunakan fasilitas laboratorium komputer yang ada di sekolah. Di akhir kegiatan, seluruh peserta, baik siswa maupun pelaksana, berkumpul bersama untuk mendokumentasikan momen berharga ini dalam sesi foto bersama. Suasana penuh kehangatan dan keceriaan sangat terasa, menunjukkan bahwa kegiatan ini tidak hanya berhasil memberikan ilmu yang bermanfaat, tetapi juga membangun kebersamaan dan semangat belajar. Banyak siswa yang mengungkapkan rasa terima kasih mereka kepada pelaksana kegiatan, karena telah memberikan pengalaman baru yang berharga. Harapannya, kegiatan seperti ini dapat terus dilaksanakan secara berkala, sehingga siswa-siswi SMKS TI PGRI 11 SERPONG dapat terus mengembangkan potensi mereka di bidang teknologi dan kreativitas. Dengan pengetahuan dan pengalaman yang mereka dapatkan dari kegiatan ini, mereka tidak hanya siap menghadapi tantangan dunia kerja, tetapi juga mampu menjadi individu yang kreatif, inovatif, dan kompetitif di era digital ini.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Kurangnya kesadaran manusia terhadap perkembangan teknologi yang sudah berada pada era 4.0 dimasa sekarang membuat SDM Indonesia menjadi seolah-olah tertinggal dengan negara lain. Dengan pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di SMKS TI PGRI 11 SERPONG ini para siswa dan siswi bukan hanya

disadari tapi juga diberi pemahaman tentang bagaimana kita memanfaatkan teknologi AI yang berkembang pesat dan menjadi trend dimasa sekarang ini. Tidak perlu menciptakan suatu teknologi AI, hanya perlu memanfaatkan teknologi AI yang sudah ada juga tidak akan membuat para siswa dan siswi menjadi terlihat tertinggal. Para siswa dan siswi juga menunjukkan antusiasme tinggi dalam memahami dan mempraktikkan teknologi AI. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa:

1. Pemanfaatan teknologi AI dapat meningkatkan kualitas dan efisiensi dalam menyelesaikan tugas akademik siswa.
2. Kegiatan ini berhasil membuka wawasan siswa terhadap pentingnya adaptasi terhadap teknologi di era digital.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak positif bagi siswa dan diharapkan dapat menjadi langkah awal untuk implementasi teknologi AI yang lebih luas di lingkungan sekolah.

B. SARAN

Berikut adalah beberapa saran yang kami usulkan kepada pihak SMKS TI PGRI 11 Serpong guna memaksimalkan potensi penggunaan Aplikasi Canva dan Artificial Intelligence yang bisa di manfaatkan oleh siswa dan siswi.

1. Peningkatan Kompetensi Guru

Sebelum melibatkan siswa – siswi SMKS TI PGRI 11 Serpong, penting untuk memberikan pelatihan khusus kepada guru terkait pemanfaatan AI dalam pembelajaran agar mereka dapat menjadi mentor yang kompeten di bidang tersebut.

2. Kolaborasi Eksternal

Bekerja sama dengan perusahaan teknologi atau universitas untuk mendukung program ini, baik dalam bentuk PKM, pelatihan, lisensi perangkat lunak AI, maupun pendanaan.

3. Pengintegrasian ke Kurikulum

Pertimbangkan untuk menjadikan AI sebagai bagian tetap dari pembelajaran media digital di sekolah, baik melalui mata pelajaran baru, Ekstra Kulikuler atau modul tambahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dwina Satrinia, Reza Ramadani Firman, Trimilda Nur Fitriati. 2023. "Potensi Artificial Intelligence dalam Dunia Kreativitas Desain" | Journal of Informatics and Communications Technology (JICT) : 159-168.
- Endar Nirmala, Sri Mulyati, Ari Mulyoto. 2024. "Pemanfaatan Ai Dan Canva Untuk Promosi Dalam Ecommerce" | Abdi Jurnal Publikasi : 10-14
- Fenty Fahminnansih, Endra Rahmawati, Ayouvi Poerna Wardhanie. 2021. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Desain Grafis Dan Promosi Produk Pada Sekolah Islami Berbasis Kewirausahaan" | Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat : 51-58
- Humaira, Syauquia Rahmatullah, Nurmasyitah, Roikha Nurjannah, Edleli Usva, Junaidi Salat. 2023. "Penggunaan Canva Sebagai Alat Desain Grafis Dalam Meningkatkan Branding Dan Keterlibatan Pelanggan Bisnis Online." | Jurnal Literasi Informatika
- Lungguh Pratama Putra Mufud. 2023. Dampak Otomatisasi Artificial Intelligence Dalam Pekerjaan Desain Grafis: Analisis Peran Artificial Intelligence Pada Desainer Grafis.
- Muhammad Sholeh, Suraya, Rr. Yuliana Rachmawati. 2023. "Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Desain Konten Promosi Bagi Pelaku Ukm" | Abdimas Altruis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat : 107-113
- Samantha Handriyani Teguh Wijaya, Stevanus Christian Anggrianto. 2023. "Aplikasi Desain Canva: Ancaman Atau Alat Yang Membantu Kerja Desainer Grafis." | Journal Of Graphic Design Studies 2 (1): 1-8.
- Supradaka. 2022. "Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis" | Jurnal Ikraith-Teknologi : 62-68
- Windasari Dwiaستuti. 2024. "Analisis Tanda Artificial Intelligence Untuk Perancangan Visual Identity" | Jurnal Barik : 29-43
- Yolandita Angga Reza, Harys Kristanto. 2024. "Perkembangan Teknologi Ai Dalam Desain Grafis: Sebuah Tinjauan Literatur" | Commdes Journal: Communication And Design Journal