

IMPLEMENTASI ARTIFICIAL INTELLIGENCE PADA DESAIN GRAFIS DALAM MEMAKSIMALKAN PERAN MEDIA SOSIAL REMAJA BAITUL HALIM

Yuris Alkhalifi¹, Khairul Rizal^{2*}, Amir³, Ahmad Fachrurozi⁴

^{1,2,3,4} Universitas Bina Sarana Informatika, Indonesia

yuris.yak@bsi.ac.id¹, khairul.krl@bsi.ac.id², amir.amr@bsi.ac.id³, achmad.ach@bsi.ac.id⁴

Received: 05-11-2024

Revised: 25-11-2024

Approved: 06-12-2024

ABSTRAK

Perkembangan Artificial Intelligence (AI) mempermudah pembuatan konten visual yang kreatif dan efisien. Media sosial, sebagai platform utama remaja untuk berekspresi, mempromosikan bisnis, dan membangun jaringan, sering kali tidak dimanfaatkan optimal karena keterbatasan keterampilan desain grafis. Pengabdian ini bertujuan untuk menyelenggarakan pelatihan desain grafis berbasis AI bagi remaja Baitul Halim (RBH) untuk meningkatkan kreativitas mereka dalam pengelolaan konten media sosial. Pelatihan mencakup penggunaan alat AI seperti Canva dan ChatGPT untuk membuat desain otomatis, memanfaatkan template dinamis, serta strategi pemasaran konten yang relevan dengan tren terkini. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peningkatan signifikan dalam keterampilan desain peserta, yang mampu menciptakan konten menarik dan berkualitas tinggi. Selain itu, pelatihan ini memperluas wawasan mereka terhadap peluang karier dan wirausaha di bidang digital dan kreatif. Dengan itu, integrasi teknologi AI dalam desain grafis tidak hanya mempercepat proses produksi, tetapi juga mempersiapkan remaja untuk menghadapi dinamika teknologi dan media sosial di masa depan.

Kata Kunci: Desain Grafis, Artificial Intelligence, Media Sosial, Kreativitas Remaja

PENDAHULUAN

Salah satu jenis seni visual yang sangat penting dalam komunikasi visual adalah desain grafis, yang memanfaatkan berbagai elemen seperti tipografi, ilustrasi, fotografi, dan tata letak untuk menyampaikan pesan dengan baik (Wayan Nandaryani et al., 2021). Desain grafis juga dapat menarik perhatian audiens dan membantu mereka mengetahui tentang produk atau layanan (Alhasbi et al., 2022; Jhonsen Syaftriandi & Hartati, 2024). Perkembangan teknologi seperti penggunaan perangkat lunak desain yang canggih telah mengubah cara desainer membuat karya. Perangkat lunak berbasis *Artificial Intelligence* (AI) memungkinkan desainer mengotomatisasi banyak proses kreatif, mempercepat waktu produksi, dan mengurangi biaya tanpa mengorbankan kualitas (Alam & Haikal, 2024). Media sosial juga merupakan salah satu contoh dari perkembangan teknologi dalam bidang sosial. Media sosial telah berkembang menjadi salah satu platform utama untuk menampilkan desain grafis dan berbagai jenis konten visual yang dibagikan secara luas (Rachmawati et al., 2024). Di Indonesia, total pengguna aktif sebagai pengguna media sosial pada tahun 2024 mencapai 167 juta pengguna atau sekitar 64,3% populasi, dari total pengguna keseluruhan yang mencapai 167 juta pengguna atau sekitar 73,7% populasi yang menyebabkan ketergantungan bagi Masyarakat (Panggabean, 2024).

Berbagai aspek kehidupan telah dipengaruhi oleh kemajuan teknologi digital, termasuk desain grafis dan media sosial. AI telah membuat proses desain yang sebelumnya membutuhkan keterampilan teknis, kini membuatnya menjadi lebih mudah (Hasibuan et al., 2024). AI memungkinkan pengguna membuat karya kreatif dengan lebih cepat dan efisien. Bahkan pengguna pemula dapat membuat konten visual berkualitas tinggi dengan bantuan berbagai platform media sosial berbasis AI. Hal ini adalah perkembangan yang sejalan dengan tren penggunaan media sosial yang semakin meningkat, terutama di kalangan remaja, yang menggunakannya untuk berinteraksi,

berjejaring, dan menganjurkan aktivitas.

Remaja adalah individu yang sedang melalui fase transisi antara masa kanak-kanak dan dewasa (Rahmawaty et al., 2022). Umumnya untuk laki-laki yang memasuki masa remaja berusia antara 12-20 tahun dan untuk perempuan berusia antara 10-18 tahun (Amdadi et al., 2021). Rasa ingin tahu yang tinggi, keinginan untuk mandiri, dan pembentukan nilai-nilai pribadi adalah ciri-ciri remaja. Selain itu, remaja sering dipengaruhi oleh lingkungan sosial mereka, yang termasuk keluarga, teman sebaya, dan media (Rakhmaniar, 2024). Lingkungan sosial ini memengaruhi pola pikir dan kepribadian mereka. Masa remaja sangat penting untuk mempersiapkan orang untuk menghadapi kesulitan kehidupan dewasa. Maka keterampilan bagi remaja dinilai sangat penting untuk masa depan mereka.

Salah satu keterampilan yang menjadi semakin penting bagi remaja adalah keterampilan desain grafis, karena media sosial memberi mereka kesempatan untuk menunjukkan kreativitas mereka dan membangun identitas mereka. Dengan aktif membuat konten, mereka dapat menjadi seorang konten kreator. Konten kreator adalah orang atau kelompok yang membuat dan mempublikasikan atau membagikan konten dalam bentuk teks, gambar, video, dan audio melalui media digital dalam bentuk platform media sosial, blog, atau situs web (Viana Sari & Abidin, 2024). Namun, banyak remaja yang menghadapi kesulitan dalam memanfaatkan teknologi dan alat desain. Meningkatkan penggunaan media sosial, bagaimanapun, membutuhkan lebih dari sekedar kreativitas (Rahman & Kurniawati, 2021). Agar pesan disampaikan dengan efektif dan relevan dengan audiens, desain visual yang menarik dan strategi konten yang tepat sangat penting (Aliy et al., 2023; Zahari et al., 2023). Remaja yang berpartisipasi dalam aktivitas komunitas seperti Remaja Baitul Halim (RBH) memiliki potensi yang sangat besar untuk memperoleh keterampilan dalam era teknologi saat ini. Sayangnya, keahlian dalam desain grafis dan pengelolaan konten digital seringkali menjadi penghalang untuk memaksimalkan penggunaan media sosial. Akibatnya, untuk membuat mereka lebih produktif dan kreatif, diperlukan peningkatan kompetensi yang menggabungkan keterampilan desain grafis dengan AI.

Dengan demikian, remaja RBH yang mengikuti pelatihan desain grafis berbasis AI ini dapat meningkatkan kemampuan membuat konten relevan dan menarik. Peserta akan mempelajari strategi pemasaran melalui media sosial dan bagaimana konten visual berkualitas tinggi dapat membantu dalam branding pribadi dan komunitas. Pelatihan ini akan memungkinkan lebih fleksibel terhadap tren yang sedang berkembang.

METODE KEGIATAN



Gambar 1. Metode Kegiatan

Metode kegiatan dalam pelatihan ini diselenggarakan menggunakan pendekatan *Community-Based Participatory Action* (CBPA), yang menekankan untuk melibatkan keaktifan dari peserta mulai dari tahap awal hingga tahap akhir (Ramadhan & Rahimah, 2024). Remaja Baitul Halim (RBH) berpartisipasi aktif dalam setiap tahap implementasi program, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Metode ini bertujuan untuk memastikan bahwa kegiatan pelatihan sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta serta mendorong mereka untuk bekerja sama untuk membuat solusi bersama. Pelatihan menjadi lebih relevan dan berkelanjutan karena setiap peserta dilibatkan dalam diskusi dan kerja kelompok untuk menemukan masalah dengan pemanfaatan media sosial dan membuat strategi desain yang tepat menggunakan AI. Ini meningkatkan rasa kepemilikan dan tanggung jawab komunitas atas hasil yang dicapai.

Tahap Persiapan

Pada tahap perencanaan, tim pelaksana dan remaja Baitul Halim (RBH) melakukan kerja sama baik dalam menentukan kebutuhan, kesulitan, dan peluang berkaitan dengan penggunaan media sosial dan keterampilan desain grafis yang diperlukan. Peserta diberi kesempatan untuk menyuarakan pendapat mereka dan memberikan masukan tentang topik dan alat AI yang mereka minati melalui berbagai diskusi kelompok, wawancara, dan survei partisipatif. Selain itu, dalam proses ini, jadwal, materi pelatihan, dan metode pembelajaran disusun secara bersama-sama agar sesuai dengan kondisi dan preferensi komunitas. Setiap komponen program pelatihan dirancang untuk menjadi pengalaman belajar yang menarik, efektif, dan bermanfaat. Pendekatan partisipatif memastikan bahwa program pelatihan tidak hanya praktis, tetapi juga memiliki kemampuan untuk meningkatkan dorongan dan keterlibatan peserta selama proses pembelajaran.

Tahap Pelaksanaan

Setiap peserta remaja Baitul Halim (RBH) dilibatkan dalam program pelatihan desain grafis berbasis AI. Program dimulai dengan sesi pengenalan tentang dasar-dasar desain grafis dan teknologi AI, dan kemudian dilakukan demonstrasi penggunaan alat desain berbasis AI yang relevan. Aplikasi yang akan didemonstrasikan kepada peserta adalah ChatGPT dan Canva. Peserta diberikan materi menggunakan ChatGPT untuk mencari ide konten untuk dituangkan kedalam kreatifitas desain grafis. Setelah ada ide konten, maka peserta menuangkannya kedalam aplikasi Canva, baik dalam pembuatan poster, spanduk ataupun postingan media sosial. Untuk mendorong kerja sama dan pertukaran ide, peserta dibagi ke dalam kelompok kecil selama sesi. Setiap kelompok diberikan tugas untuk membuat konten visual yang berkaitan dengan tema yang telah ditentukan, menggunakan metode dan alat yang telah diajarkan. Dengan bantuan fasilitator, peserta memiliki kesempatan untuk menciptakan dan mempelajari ide-ide baru, sehingga mereka dapat belajar dari pengalaman langsung dan mendapatkan umpan balik yang bermanfaat. Selain itu, setiap sesi dilengkapi dengan diskusi kelompok untuk merefleksikan proses kreatif dan mendiskusikan hasil karya karena tujuan dari metode ini adalah untuk meningkatkan pemahaman peserta tentang strategi pemasaran konten di media sosial dan meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan kerja tim.

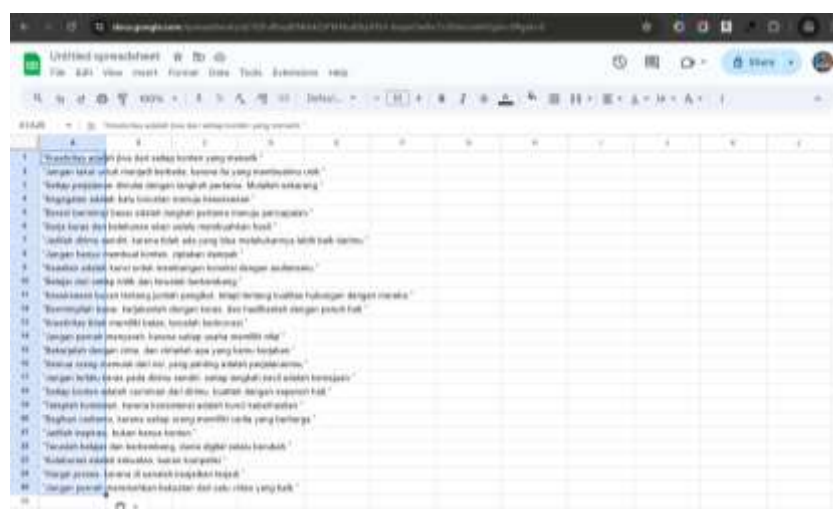
Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, semua remaja Baitul Halim (RBH) dan tim pelaksana melakukan refleksi mendalam tentang proses pelatihan dan hasilnya. Untuk melakukan evaluasi, kuesioner, diskusi kelompok, dan presentasi pekerjaan masing-masing kelompok digunakan untuk mengumpulkan pendapat. Diminta agar peserta menilai elemen seperti materi yang diajarkan, seberapa efektif penggunaan alat desain berbasis kecerdasan buatan, dan seberapa terlibat dan termotivasi mereka selama pelatihan. Fasilitator juga menilai kreativitas, kerja sama, dan pemahaman peserta tentang strategi desain untuk media sosial. Hasil evaluasi ini tidak hanya digunakan untuk mengukur keberhasilan program pelatihan, tetapi juga sebagai dasar untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut sehingga program berikutnya dapat lebih sesuai dengan kebutuhan dan harapan komunitas.

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Dalam rangkaian acara pengabdian masyarakat dosen di Baitul Halim, inovasi terbaru adalah menggunakan teknologi AI pada platform desain grafis seperti ChatGPT dan Canva. Dalam penggunaan ChatGPT, peserta mencari ide konten yang nantinya dituangkan ke dalam desain grafis. Lalu pada aplikasi canva membuat fitur *bulk create*. *Bulk create* adalah salah satu fitur paling canggih milik Canva. Desain dalam jumlah besar secara efektif dapat dilakukan lebih cepat karena didukung oleh otomatisasi. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai variasi desain serupa secara otomatis, tetapi dengan konten yang berbeda. Fitur ini sangat berguna bagi orang-orang yang ingin membuat konten besar seperti undangan, poster, sertifikat, atau posting media sosial yang perlu dipersonalisasi.

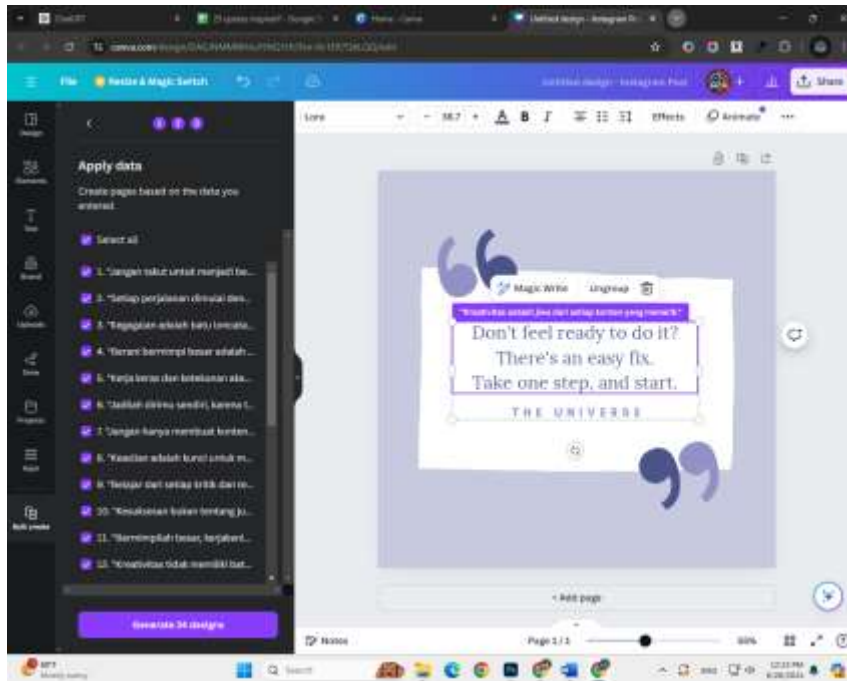
Proses pembuatan massal biasanya melibatkan pengumpulan data dalam bentuk tabel atau spreadsheet (misalnya file CSV). Setelah data diunggah, pengguna dapat menghubungkan setiap kolom tabel ke elemen desain tertentu di Canva, seperti teks, gambar, atau kode QR, dan Canva kemudian secara otomatis membuat desain yang sesuai dengan data yang dimasukkan. Fitur ini memastikan hasil yang konsisten dan profesional, hemat waktu dan tenaga terutama untuk tugas-tugas berulang. Adapun tema yang didemonstrasikan kepada peserta yakni membuat desain otomatis dan masif dalam membuat *quotes* inspiratif.



No	Quote
1	"Keberhasilan adalah proses dari setiap tindakan yang diambil."
2	"Jangan takut untuk menjadi berbeda, karena itu yang memisahkanmu."
3	"Jangan pernah berhenti dengan langkah pertama. Mulailah sekarang."
4	"Keberhasilan adalah kata terakhir sebelum kesuksesan."
5	"Bekerja keraslah, tetapi jangan lupa bahwa kesuksesan datang kepada mereka yang sabar."
6	"Tidak peduli seberapa lambat kamu melangkah, selama kamu melangkah, kamu akan sampai."
7	"Jangan pernah menyerah, karena setiap usaha memiliki nilai."
8	"Keberhasilan adalah proses dari setiap tindakan yang diambil."
9	"Jangan takut untuk menjadi berbeda, karena itu yang memisahkanmu."
10	"Jangan pernah berhenti dengan langkah pertama. Mulailah sekarang."
11	"Keberhasilan adalah kata terakhir sebelum kesuksesan."
12	"Bekerja keraslah, tetapi jangan lupa bahwa kesuksesan datang kepada mereka yang sabar."
13	"Tidak peduli seberapa lambat kamu melangkah, selama kamu melangkah, kamu akan sampai."
14	"Jangan pernah menyerah, karena setiap usaha memiliki nilai."
15	"Keberhasilan adalah proses dari setiap tindakan yang diambil."
16	"Jangan takut untuk menjadi berbeda, karena itu yang memisahkanmu."
17	"Jangan pernah berhenti dengan langkah pertama. Mulailah sekarang."
18	"Keberhasilan adalah kata terakhir sebelum kesuksesan."
19	"Bekerja keraslah, tetapi jangan lupa bahwa kesuksesan datang kepada mereka yang sabar."
20	"Tidak peduli seberapa lambat kamu melangkah, selama kamu melangkah, kamu akan sampai."

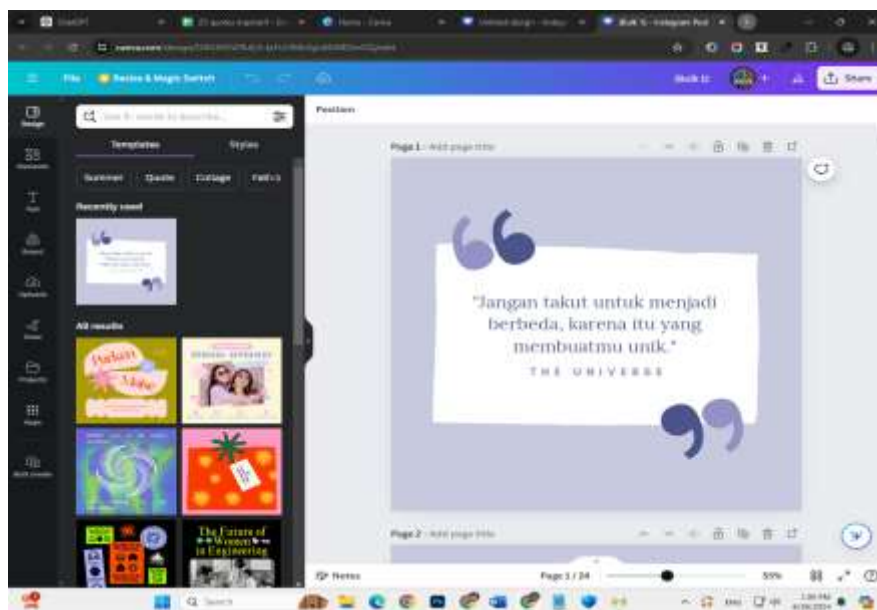
Gambar 2. Daftar Quotes pada Spreadsheet

Tahapan awal adalah mencari daftar *quotes* yang akan dijadikan konten pada ChatGPT lalu menyimpannya kedalam Spreadsheet, seperti yang tampil pada Gambar 2. Contoh dari beberapa *quotes* tersebut adalah “Jangan takut untuk menjadi berbeda, karena itu yang membuatmu unik”.



Gambar 3. Proses *Bulk Create* pada Canva

Quotes yang sudah tersimpan pada *spreadsheet* lalu diproses pada aplikasi Canva untuk dibuatkan konten otomatis menggunakan *bulk create* seperti yang terlihat pada Gambar 3. Lalu setelah di *Generate* sebanyak 24 desain maka hasil tampilan desain akan menjadi seperti Gambar 4.



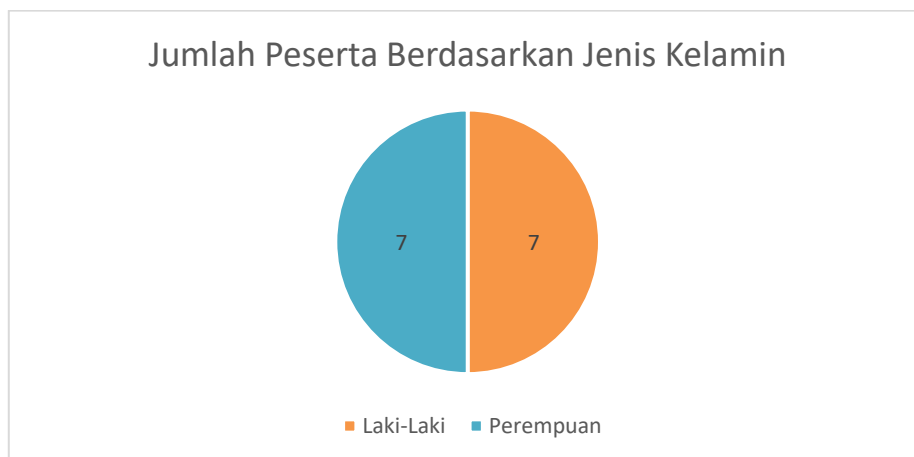
Gambar 4. Hasil Proses *Bulk Create* pada Canva

Peserta sangat mendalami materi yang disampaikan oleh pemateri dan langsung praktik membuat desain tersebut. Peserta memberikan komentar bahwa ternyata membuat desain menggunakan AI itu sangat mudah, menarik dan juga menjadi sesuatu hal yang unik.

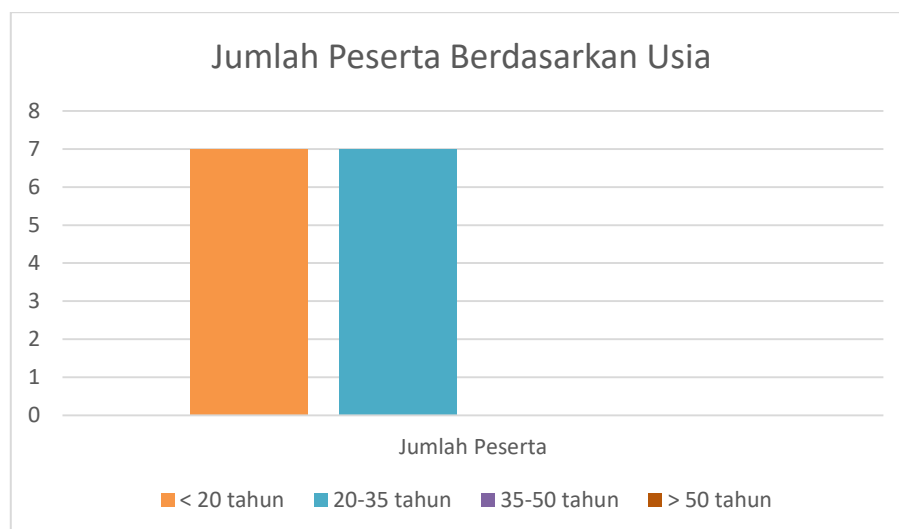


Gambar 5. Suasana Peserta pada saat Pelatihan

Mengevaluasi keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat yang melibatkan remaja Baitul Halim dapat dilakukan dengan memperhatikan salah satu indikator penting, yaitu jumlah peserta. Adapun jumlah peserta berdasarkan jenis kelamin dan usia dapat dilihat pada Gambar 6 dan 7.



Gambar 6. Grafik Jumlah Peserta berdasarkan Jenis Kelamin



Gambar 7. Grafik Jumlah Peserta berdasarkan Usia

Dari Gambar 6 ketahuilah bahwa total peserta berdasarkan jenis kelaminnya, Laki-laki berjumlah 7 orang dan Perempuan berjumlah 7 orang, dengan kata lain jumlahnya sama banyaknya. Sedangkan pada Gambar 7 diketahui bahwa total peserta berdasarkan usia adalah peserta yang berusia kurang dari 20 tahun sebanyak 7 orang, dan yang berusia 20-35 tahun sebanyak 7 orang. Di atas usia itu tidak ada, mengingat peserta diperuntukkan untuk para remaja yakni Remaja Baitul Halim (RBH).

KESIMPULAN

Remaja Baitul Halim (RBH) memanfaatkan pelatihan desain grafis yang didasarkan pada AI untuk meningkatkan keterampilan kreatif mereka dan kemampuan mereka untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan dunia digital. Selain memberikan pengetahuan teknis tentang teknik desain grafis dan strategi pemasaran konten di media sosial, program ini mendorong peserta untuk bekerja sama dan membuat karya sendiri. Dengan menggunakan AI seperti ChatGPT dan Canva, peserta dapat mempercepat proses kreatif dan menghasilkan karya yang lebih relevan dan sesuai dengan tren visual terbaru. Secara keseluruhan, diharapkan bahwa pelatihan ini akan membantu remaja RBH menggunakan media sosial sebagai alat untuk mengembangkan diri dan komunitas mereka. Keterampilan desain grafis yang kuat dan pemahaman tentang teknologi AI meningkatkan peluang bagi peserta untuk berpartisipasi aktif dalam dunia kreatif digital dan bahkan menjadi wirausaha di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, T. Z., & Haikal, J. (2024). Dampak Produksi Desain Grafis Pada Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dengan Menggunakan Grounded Theory. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 10(1), 15–26. <https://doi.org/10.52969/jsnc.v10i1.265>
- Alhasbi, F., Rochmawan, A. E., Wulandari, I. A., & Amin, L. H. (2022). Pelatihan Desain Grafis Untuk Membentuk Identitas. *AL HAZIQ: Journal of Community Service*, 1(1), 7–14. <https://doi.org/10.54090/haziq.84>
- Aliy, H., Putra, A., Fikri, M., Alamsyah, A., Dinata, K., & Purnamasari, I. (2023). Strategi Kreatif Untuk Meningkatkan Efektivitas Fasilitas Digital Marketing. *Karimah Tauhid*, 2(4), 1238–1245. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v2i4.10028>
- Amdadi, Z., Nurdin, N., Eviyanti, E., & Nurbaeti, N. (2021). Gambaran Pengetahuan

- Remaja Putri Tentang Risiko Perkawinan Dini Dalam Kehamilan Di SMAN 1 Gowa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(7), 2067–2074. <https://ejournal.stpmataram.ac.id/JIP/article/view/1053>
- Hasibuan, M. E. L., Susilo Rahayu, W., Al Husna, N., Yuniarsih, P., Maharani, V., Primadani, R. A., Fatkhul Huda, M., Rupa, P. S., Semarang, U. N., & Murni, S. R. (2024). Dampak Penggunaan AI (Artificial Intelligence) dalam Industri Kreatif bagi Mahasiswa Seni Rupa Angkatan 2023 Universitas Negeri Semarang. In *Journal of Education and Technology* (Vol. 4, Issue 1). <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/jet>
- Jhonsen Syafriandi, M., & Hartati, E. (2024). Pengenalan Tren Desain Grafis Untuk Digital Marketing Bagi UKM Mitra Binaan PT. Kilang Pertamina Internasional Unit III Plaju. *Bulletin of Community Service in Information System (BECERIS)*, 2(2), 125–132. <https://doi.org/10.36706/beceris.v2i2.41>
- Panggabean, A. D. (2024, May 29). *Ini Data Statistik Penggunaan Media Sosial Masyarakat Indonesia Tahun 2024*. Radio Republik Indonesia. <https://www.rri.co.id/iptek/721570/ini-data-statistik-penggunaan-media-sosial-masyarakat-indonesia-tahun-2024>
- Rachmawati, I., Rosyid, D. F., Parman, S., Solihah, Y. A., & Putra, G. M. (2024). Penerapan Artificial Intelligence Pada Media Desain Grafis Menggunakan Analisis Interpretasi Edmund Feldman. *Jurnal DIGIT*, 14(1), 66–78. <https://doi.org/10.51920/jd.v14i1.372>
- Rahman, D., & Kurniawati, D. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Bagi Pengembangan Pemasaran UMKM (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Distro Di Kabupaten Sumenep). *Jurnal Pemikiran Penelitian Ekonomi*, 9(2), 112–122. <https://doi.org/10.31102/equilibrium.9.02.112-122>
- Rahmawaty, F., Silalahiv, R. P., Berthiana, T., & Mansyah, B. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesehatan Mental Pada Remaja. *Jurnal Surya Medika (JSM)*, 3(8), 276–281.
- Rakhmaniar, A. (2024). Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Pola Komunikasi Remaja di Perkotaan: (Studi Kualitatif Pada Remaja Dikota Bandung). *Jurnal Ilmu Pertahanan, Hukum Dan Ilmu Komunikasi*, 1, 11–25.
- Ramadhan, R., & Rahimah, R. (2024). Optimalisasi Digital Marketing Sebagai Sarana Pengembangan UMKM Di Desa Gongsol. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, 2(5), 1484–1492. <https://doi.org/10.59407/jpki2.v2i5.1354>
- Viana Sari, O., & Abidin, S. (2024). Konstruksi Bentuk-Bentuk Komunikasi Dan Identitas Diri Konten Kreator Dio Prayogi Pada Media Sosial Tiktok Dalam Dunia Virtual. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(6).
- Wayan Nandaryani, N., Adhi Santosa, N., & Putra, I. P. D. A. (2021). Analisis Desain Konten Instagram Sebagai Strategi Promosi @sayurboxbali. *Online) SENADA*, 4, 407–415. <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/584>
- Zahari, I., Mahmud, W., Adi Wibowo, D., Dwi Andriani, A., Farhani, S., Dian Nuswantoro, U., & Kota Kediri, K. (2023). Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Keterampilan Digital bagi Anggota IPNUI PPNU Desa Ngadiluwih Kediri. *Jurnal Inspirasi Mengabdi Untuk Negeri*, 2(1), 95–103. <https://doi.org/10.58192/sejahtera.v2i1.453>