Jurmas: Jurnal Pengabdian Masyarakat
Vol. 2, No. 2, November 2025, pp. 97-103
ISSN 3063-7813

PELATIHAN PEMANFAATAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* DALAM DESAIN ESTETIK SEBAGAI STRATEGI VISUAL BRANDING BAGI CALON *TECHNOPRENEUR*

Agung Wibawa[1*], Heri Haerudin[2], Yossy Veiebrian Fitri Prasmono [3]
Sistem Informasi Universitas Pamulang, Tangeerang Selatan, Indonesia
dosen03178@unpam.ac.id

Abstrak

Program Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan untuk meningkatkan kompetensi desain estetik dan kemampuan visual branding siswa SMK sebagai calon technopreneur melalui pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI). Perkembangan AI generatif telah membuka peluang baru dalam proses desain visual, memungkinkan pengguna pemula menghasilkan karya yang kreatif, cepat, dan variatif tanpa ketergantungan pada perangkat lunak profesional yang kompleks. Kegiatan pelatihan ini dirancang untuk memperkenalkan penggunaan AI sebagai alat bantu eksplorasi ide, produksi aset visual, dan pengembangan identitas merek dasar, sekaligus membekali peserta dengan pemahaman mengenai estetika, etika, dan prinsip desain. Metode pelaksanaan mencakup pemaparan materi, demonstrasi platform AI, praktik mandiri, serta pendampingan dalam membuat produk visual seperti logo, poster, kemasan, dan konten media sosial. Evaluasi dilakukan melalui *pre-test, post-test,* observasi proses kerja, dan penilaian portofolio. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan peserta dalam memahami konsep visual branding, mengoperasikan berbagai platform AI, serta menghasilkan desain yang layak publikasi. Peserta juga melaporkan peningkatan motivasi belajar, kemandirian digital, dan kepercayaan diri untuk memulai proyek usaha kecil berbasis desain. Dengan demikian, program ini tidak hanya berdampak pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga mendukung penguatan ekosistem technopreneurship di lingkungan sekolah vokasi.

Kata kunci: *Artificial Intelligence*, Desain Estetik, *Visual Branding*, *Technopreneurship*, Pelatihan SMK.

Abstract

This Community Service Program is carried out to enhance the aesthetic design competence and visual branding skills of vocational high school students as prospective technopreneurs through the use of Artificial Intelligence (AI) technology. The development of generative AI has opened up new opportunities in the visual design process, allowing beginner users to create works that are creative, fast, and varied without relying on complex professional software. This training activity is designed to introduce the use of AI as a tool for idea exploration, visual asset production, and basic brand identity development, while also equipping participants with an understanding of aesthetics, ethics, and design principles. The implementation method includes material presentation, AI platform demonstrations, independent practice, as well as guidance in creating visual products such as logos, posters, packaging, and social media content. Evaluation is conducted through pre-tests, post-tests, observation of work processes, and portfolio assessment. The results of the activities show an improvement in participants' abilities to understand visual branding concepts, operate

Copyright © 2025 pada penulis

various AI platforms, and produce publishable designs. Participants also reported increased learning motivation, digital independence, and confidence to start small design-based business projects. Thus, this program not only impacts the enhancement of technical skills but also supports the strengthening of the technopreneurship ecosystem within vocational schools.
Kata kunci: Artificial Intelligence, Aesthetic Design, Visual Branding, Technopreneurship, Vocational School Training.

PENDAHULUAN

Pengabdian kepada masyarakat (PKM) merupakan salah satu pilar penting dalam Tri Dharma Perguruan Tinggi yang menempatkan perguruan tinggi sebagai agen perubahan yang berperan aktif dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, terutama dalam menghadapi tantangan transformasi digital yang terus berkembang. PKM menjadi wadah bagi dosen dan mahasiswa untuk menerapkan, mengembangkan, dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan serta teknologi yang bermanfaat bagi masyarakat. Melalui kegiatan PKM, perguruan tinggi tidak hanya menjalankan kewajiban akademik, tetapi juga menunjukkan kontribusi nyata dalam mendukung kemajuan pendidikan, ekonomi, sosial, dan industri kreatif di Indonesia.

Perkembangan teknologi informasi pada dua dekade terakhir telah mendorong lahirnya berbagai inovasi yang secara fundamental mengubah cara manusia bekerja, belajar, dan berinteraksi. Salah satu teknologi yang memiliki dampak transformatif paling besar adalah *Artificial Intelligence* (AI).(Yoke Anifa, 2024) Dalam konteks industri kreatif dan pemasaran digital, AI tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknis, tetapi telah menjelma menjadi mitra kolaboratif dalam proses kreasi, evaluasi, serta pengoptimalan konten visual.(Alkhalifi et al., 2024) Kehadiran AI mendorong terjadinya perubahan paradigma, di mana proses desain tidak lagi sepenuhnya bergantung pada kemampuan manual, kreativitas individual, ataupun perangkat lunak profesional yang kompleks.(Hartmann et al., 2025) Sebaliknya, AI menghadirkan pendekatan baru yang lebih cepat, efisien, mudah dipelajari, serta dapat diakses oleh berbagai kalangan, termasuk pelajar tingkat sekolah menengah.

Visual branding merupakan salah satu aspek krusial dalam pembangunan identitas sebuah produk atau organisasi. Identitas visual yang kuat mampu meningkatkan persepsi kualitas, membangun kepercayaan, serta membedakan sebuah entitas dari pesaing di pasar yang semakin padat.(Siagian et al., 2024) Dalam era ekonomi digital, branding tidak lagi hanya menjadi elemen estetis, melainkan strategi komunikasi yang memengaruhi perilaku konsumen, membentuk engagement, serta menentukan daya saing sebuah bisnis, termasuk usaha rintisan (*startup*) dan UMKM.(Tahsin & Azzahra, 2024) Namun, pada kenyataannya, sebagian besar calon pelaku usaha, khususnya pelajar SMK yang tengah mempersiapkan diri memasuki dunia technopreneurship, belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai prinsip desain, strategi branding, maupun cara memanfaatkan teknologi AI untuk menghasilkan identitas visual yang kompetitif.(Zou et al., 2025)

SMK Al Ikhwaniyah sebagai lembaga pendidikan vokasi berada pada posisi strategis dalam mendukung penguatan keterampilan digital peserta didik. Akan

tetapi, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memahami desain secara konvensional dan belum mengenal teknologi AI sebagai alat bantu kreatif.(Aggarwal et al., 2025) Keterbatasan akses perangkat lunak desain profesional, minimnya literasi tentang estetika visual, serta kurangnya pelatihan praktis terkait pemanfaatan AI menjadi faktor penyebab keterbelakangan tersebut.(Wadinambiarachchi & Kelly, 2024) Hal ini berpotensi menimbulkan kesenjangan kompetensi antara lulusan SMK dengan tuntutan dunia kerja modern yang semakin menitikberatkan kemampuan digital, kreativitas, dan adaptasi terhadap teknologi mutakhir.

Berdasarkan urgensi tersebut, Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang menyelenggarakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) bertema "*Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Desain Estetik sebagai Strategi Visual Branding bagi Calon Technopreneur.*" Program ini tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan teoretis, tetapi juga memfasilitasi pengalaman belajar yang bersifat praktik melalui penggunaan berbagai tools AI seperti ChatGPT, Canva AI, dan Coolors.co dalam merancang elemen branding. Pendekatan ini diharapkan mampu memperluas pemahaman siswa mengenai bagaimana teknologi dapat digunakan untuk mengimplementasikan ide kreatif secara sistematis, terstruktur, dan memenuhi standar profesional.

Melalui pelatihan ini, siswa tidak hanya diperkenalkan dengan konsep desain visual dan elemen estetika, tetapi juga diajak untuk menganalisis kebutuhan pasar, memahami perilaku audiens melalui data desain berbasis AI, serta membangun portofolio digital berupa feed Instagram estetik yang dapat mendukung personal branding maupun rencana usaha mereka di masa mendatang.(Yulius et al., 2024) Dengan demikian, PKM ini tidak hanya menjadi aktivitas pelatihan teknis, tetapi juga berfungsi sebagai intervensi strategis yang bertujuan membangun mentalitas technopreneur, merangsang kreativitas, menanamkan pola pikir inovatif, serta memperkuat kesiapan siswa dalam menghadapi kompetisi global berbasis teknologi.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan kepada siswa SMK Al Ikhwaniyah yang berlokasi di Jl. Panti Asuhan No.73, RT.003/RW.013, Jurang Manggu Tim., Kec. Pd. Aren, Kota Tangerang Selatan, Banten 15422, Indonesia, pada hari Kamis tanggal 16 Oktober 2025 pukul 08.00 s/d 11.00 WIB dengan peserta merupakan siswa/i SMK Al Ikhwaniyah yang memiliki minat pada bidang desain grafis, teknologi digital, dan pengembangan kreativitas visual.

Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar siswa telah familiar dengan penggunaan perangkat digital, namun belum memiliki pemahaman mendalam tentang desain estetik, visual branding, serta pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) sebagai alat bantu dalam proses kreatif. Oleh karena itu, pelatihan ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan mereka terhadap keterampilan desain modern yang relevan dengan perkembangan industri kreatif. Selain itu, kegiatan ini juga menyasar siswa yang berpotensi menjadi calon technopreneur muda sehingga

Copyright © 2025 pada penulis

mampu mengembangkan portofolio digital, memahami peluang bisnis desain, dan meningkatkan daya saing mereka di era ekonomi berbasis teknologi.

Metode kegiatan dalam program Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang menggunakan pendekatan pelatihan berbasis praktik (practicebased learning) yang menekankan pengalaman langsung peserta dalam menerapkan pengetahuan yang diberikan. Metode ini dipilih agar siswa dapat memahami konsep estetika visual dan visual branding secara aplikatif, sekaligus mampu mengoperasikan berbagai tools *Artificial Intelligence* (AI) untuk mendukung proses desain.Metode demonstrasi dan simulasi juga diterapkan dengan memperlihatkan cara kerja tools AI seperti Canva AI, ChatGPT, dan Coolors.co sebagai sarana pembuatan desain visual.

Rangkaian metode pelaksanaan kegiatan pengabdian terdiri atas beberapa tahapan berikut:

a. Analisa Kebutuhan

Berdasarkan diskusi dan koordinasi yang dilakukan oleh tim Pengabdian kepada Masyarakat dengan pihak SMK Al Ikhwaniyah, diperoleh informasi bahwa siswa/i memiliki ketertarikan tinggi terhadap desain grafis namun masih memiliki keterbatasan dalam pemahaman konsep desain estetik dan visual branding, para siswa belum familiar dengan pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) untuk mendukung proses produksi desain visual, belum tersedianya portofolio digital sebagai sarana untuk menunjukkan kemampuan mereka sebagai calon technopreneur muda.

b. Rancangan Instruksional

Dalam merancang instruksional kegiatan ini, tim mempertimbangkan beberapa aspek penting untuk memastikan materi yang diberikan tepat sasaran, mudah dipahami, serta selaras dengan kebutuhan siswa SMK.

1. Kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta. Materi yang disusun difokuskan pada dasar-dasar estetika visual, pengenalan visual branding, serta penggunaan teknologi AI untuk membuat desain secara cepat dan efisien.
2. Latar belakang peserta, aktivitas, dan tingkat kemampuan. Sebagian besar peserta merupakan siswa yang belum pernah mendapatkan pelatihan formal mengenai desain grafis atau visual branding. Oleh karena itu, pendekatan instruksional menggunakan model *practice-based learning*, yaitu kombinasi antara penjelasan teori yang sederhana, demonstrasi penggunaan tools AI, praktik langsung, dan evaluasi hasil.

c. Tahap Pengembangan

Pengembangan program mencakup penyusunan modul pembelajaran berbasis AI yang dapat digunakan kembali oleh sekolah, pendampingan lanjutan bagi siswa yang ingin mengembangkan portofolio digital, serta peluang kerja sama jangka panjang untuk memperluas topik pelatihanmisalnya desain konten untuk UMKM, pengembangan identitas brand usaha kecil, atau kompetisi desain berbasis AI.

HASIL PENELITIAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang difokuskan pada

pelatihan pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam desain estetik bagi siswa/i SMK Al Ikhwaniyah telah berjalan sesuai rencana. Kegiatan dimulai dengan pemaparan materi dasar mengenai estetika desain dan visual *branding* yang bertujuan untuk memberikan landasan konseptual kepada peserta. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap materi, terlihat dari keterlibatan mereka dalam diskusi serta kemauan untuk memahami konsep warna, tipografi, dan komposisi visual. Hasil *pre-test* menunjukkan sebagian besar siswa belum memahami peran AI dalam proses kreatif, namun setelah pemaparan materi dan demonstrasi penggunaan tools AI, pemahaman mereka meningkat secara signifikan.

Pada tahapan praktik, siswa secara aktif mengikuti workshop desain menggunakan Canva AI, ChatGPT, dan Coolors.co. Peserta berhasil menghasilkan berbagai elemen visual branding, termasuk moodboard, palet warna, dan komposisi feed Instagram estetik yang kemudian disusun sebagai portofolio digital. Tim memberikan pendampingan intensif dan umpan balik, yang membantu peserta meningkatkan kualitas karya mereka dari rancangan awal hingga final. Hasil *post-test* dan penilaian portofolio menunjukkan adanya peningkatan kemampuan desain, kreativitas, serta kepercayaan diri siswa dalam menggunakan teknologi AI untuk kepentingan visual branding. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil mengembangkan keterampilan digital dan membuka wawasan siswa dalam melihat peluang technopreneurship di bidang desain grafis modern.

PEMBAHASAN

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pemanfaatan AI dalam pelatihan desain estetik memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital dan kreativitas peserta. Penerapan metode practice-based learning terbukti efektif karena peserta tidak hanya menerima teori, tetapi juga terlibat langsung dalam praktik pembuatan desain. Pendekatan demonstrasi dan praktik mandiri membantu siswa memahami hubungan antara konsep estetika dan implementasinya melalui tools AI. Hal ini sejalan dengan kebutuhan peserta yang sebelumnya menunjukkan keterbatasan dalam akses perangkat desain profesional dan pemahaman teknik visual. Kehadiran AI menjadi solusi yang relevan karena aplikasi berbasis web seperti Canva AI dan Coolors.co memungkinkan siswa menghasilkan desain berkualitas tanpa memerlukan perangkat lunak kompleks.

Copyright © 2025 pada penulis
(cc) BY

Gambar 1. Pelaksanaan PKM Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Desain Estetik sebagai Strategi Visual Branding bagi Calon Technopreneur

Selain peningkatan keterampilan teknis, kegiatan ini juga berdampak pada aspek orientasi *technopreneurship*. Pembekalan mengenai peluang usaha desain digital membantu siswa melihat AI tidak hanya sebagai alat kreatif, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun portofolio profesional dan menawarkan jasa desain bagi individu maupun UMKM. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi materi estetika, visual branding, dan AI mampu memberikan pemahaman komprehensif mengenai proses kreatif hingga potensi ekonomi digital. Dengan demikian, program PKM ini tidak hanya menyelesaikan persoalan rendahnya kompetensi desain peserta, tetapi juga memberikan bekal strategis bagi siswa untuk menghadapi kebutuhan industri kreatif modern yang semakin terotomatisasi dan berbasis teknologi.

SIMPULAN

Kegiatan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema *Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Desain Estetik sebagai Strategi Visual Branding bagi Calon Technopreneur* telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak signifikan bagi siswa/i SMK Al Ikhwaniyah. Pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman peserta mengenai konsep estetika visual, elemen desain, serta prinsip visual branding melalui penyampaian materi yang terstruktur. Penggunaan tools AI seperti Canva AI, ChatGPT, dan Coolors.co terbukti efektif dalam membantu siswa menghasilkan karya visual secara cepat dan kreatif, meskipun mereka sebelumnya belum memiliki keterampilan teknis desain yang memadai. Hasil praktik menunjukkan peningkatan kemampuan desain, kreativitas, serta kesiapan peserta dalam menyusun portofolio digital sebagai bekal technopreneurship. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan literasi digital, keterampilan desain, dan wawasan kewirausahaan peserta.

DAFTAR PUSTAKA

Aggarwal, V., Kaur, M., Padmaja, P., & Faraz Ahmad. (2025). Exploring the Generative AI for Small Business : A Design Thinking Approach. *Academy of Marketing Studies Journal*, *29*(1), 2–9.

Alkhalifi, Y., Rizal, K., Fachrurozi, A., Bina, U., Informatika, S., & Syaftriandi, J. (2024). Implementasi Artificial intelligence Pada Desain Grafis Dalam Memaksimalkan Peran Media Sosial Remaja Baitul Halim. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi IPTEKS*, *2*(6), 1685–1692.

Handoyo, I. S., & Nugroho, J. A. (2025). Membantu Efisiensi Workflow Desain Grafis dan Motion Graphic dengan Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence. Journal of Multidisciplinary Research and Development, 7(6), 4415–4426.

Hapsari, P. (2024). Inovasi dalam Desain Grafis dan Visualisasi Tinjauan terhadap Tren Terbaru dan Dampaknya dalam Komunikasi Visual Abstrak : A . Pendahuluan konteks , seperti media sosial dan iklan produk . Logo , branding , ilustrasi , fotografi , animasi , website , kata. *PROFILM Jurnal Ilmiah Ilmu Perfilman & Pertelevisian*, *3*(1), 1–13.

Hartmann, J., Exner, Y., & Domdey, S. (2025). The Power of Generative Marketing: Can Generative AI Create Superhuman Visual Marketing Content. *International Journal of Research in Marketing*, *42*(1), 13–31. https://doi.org/10.1016/j.ijresmar.2024.09.002

Muhaemin, M. (2023). Analisis Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) sebagai Referensi dalam Desain Komunikasi Visual Analysis of Utilizing Artificial Intelligence (AI) as a Reference in Visual Communication Design. *Journal Sasak*, *5*(1), 71–80.

Yulius, Y., Halim, B., Lubis, H. R. N., Febrianti, N. F., & Hakim, M. R. (2024). Pelatihan Desain Grafis Media Publikasi Komunitas BPKPKK KAPal berbasis Vektor dan Kecerdasan Buatan Yosef. JIPMAS: Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat, 06(01), 117–127.

Putra, K. W., & Syaikhu, A. (2025). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Desain Grafis di SMK YBPK Pare. *JPNM (Jurnal Pustaka Nusantara Multidisplin)*, *3*(3), 1–14.

Reza, Y. A., Kristanto, H., & Indonesia, U. S. (2024). Perkembangan Teknologi AI Dalam Desain Grafis: Sebuah Tinjauan Literatur. *Communication & Design Journal*, *1*(1).

Siagian, R. L., Aisyah, S., Marbun, E. Z., & Banjarnahor, Y. F. (2024a). Analysis of the Impact of Artificial Intelligence Technology on Art Elements and Originality Aspects of Graphic Design State Polytechnic of Creative Media. *International Journal of Information System & Technology Akreditas*, *8*(158), 233–239.

Yoke Anifa. (2024). Dampak Kecerdasan Buatan Dalam Mempertimbangkan Aspek Sosial dan Budaya dalam Desain Grafis. Jurnal VcoDe: Visual Communication Design Journal, 3(2), 145–156.

Copyright © 2025 pada penulis