

---

**EDUKASI DESAIN GRAFIS AI UNTUK MEMPERSIAPKAN GENERASI  
KREATIF ERA DIGITAL DAN MENINGKATKAN TECHNOPRENEURSHIP  
(Studi Kasus : SMK Putra Pertiwi Pamulang)**

---

**Noprianto<sup>1\*</sup>, Liestiani Hasan<sup>2</sup>, Stefanus Satrio Wasono<sup>3</sup>**  
Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia  
[dosen02984@unpam.ac.id](mailto:dosen02984@unpam.ac.id)

Abstrak

Kemajuan teknologi, khususnya dalam bidang kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI), telah membawa dampak signifikan di berbagai sektor, termasuk pendidikan. AI berpotensi menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang personal, serta memfasilitasi akses pendidikan yang lebih luas dan merata. Namun, di balik manfaatnya, penggunaan AI juga menimbulkan tantangan seperti ketergantungan terhadap teknologi, kesenjangan digital, dan isu etika. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan edukatif yang bijak dan inklusif dalam mengintegrasikan AI ke dalam dunia pendidikan. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di SMK Putra Pertiwi Pamulang yang memiliki jurusan Desain Grafis, dengan tujuan memberikan edukasi tentang pemanfaatan AI dalam proses kreatif desain grafis. Kegiatan ini meliputi penyampaian materi tentang dasar-dasar desain grafis berbasis AI serta praktik langsung menggunakan berbagai platform dan aplikasi AI untuk mendukung proses kreasi desain. Hasil dari kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap teknologi AI serta kemampuan mereka dalam mengaplikasikan AI untuk menghasilkan karya desain yang inovatif. Kegiatan ini diharapkan mampu menumbuhkan semangat technopreneurship dan kreativitas di kalangan pelajar, sekaligus membekali mereka dengan keterampilan yang relevan untuk menghadapi tantangan dan peluang di era digital.

**Kata Kunci: Desain Grafis; Artificial Intelligence; Technopreneurship**

Abstract

Technological advancements, particularly in the field of Artificial Intelligence (AI), have brought significant impacts across various sectors, including education. AI has the potential to serve as an innovative solution to enhance learning effectiveness, provide personalized learning experiences, and facilitate broader and more equitable access to education. However, despite its benefits, AI usage also presents challenges such as technology dependency, digital inequality, and ethical issues. Therefore, a wise and inclusive educational approach is necessary to integrate AI into the learning environment. This Community Service Program (PKM) was conducted at SMK Putra Pertiwi Pamulang, which offers a major in Graphic Design, with the aim of providing education on the use of AI in creative design processes. The program included the delivery of material on AI-based graphic design fundamentals and hands-on practice using various AI platforms and applications to support the design creation process. The results of the activity showed an increase in students' understanding of AI technology and their ability to apply AI to produce

innovative design works. This program is expected to foster creativity and technopreneurial spirit among students, while also equipping them with relevant skills to face the challenges and opportunities of the digital era.

## PENDAHULUAN

Teknologi disaat ini sudah tidak dipungkiri, dengan kemajuannya yang begitu pesat, salah satunya adalah perkembangan pada kecerdasan buatan atau AI (*Artificial Intelligence*) yang telah membawa perubahan signifikan di berbagai sektor, termasuk di dunia Pendidikan. AI menawarkan sebagai solusi inovatif yang jika di manfaatkan dengan baik akan meningkatkan efektivitas belajar, mempermudah akses terhadap Pendidikan, serta pengalaman belajar yang lebih personal bagi peserta didik (Hardaker & Glenn, 2025).

Dalam konteks Pendidikan, AI memiliki dampak positif, seperti halnya pengembangan sistem pembelajaran yang adaptif, hingga pemanfaatan AI dan tutorial virtual bisa mendukung atau membantu pembelajaran mandiri. Selain itu, AI juga memungkinkan analisis data yang lebih akurat untuk memahami pola belajar mandiri. Lain daripada itu, AI memungkinkan membantu dalam analisis data yang lebih akurat untuk memahami pola belajar siswa dan memberikan rekomendasi yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing (Gotavade, 2024).

Sisi lain, AI juga menghadirkan tantangan seperti, ketergantungan pada teknologi, kesenjangan teknologi, serta isu-isu etika dalam penggunaannya. Oleh karena itu pemanfaatan AI dalam Pendidikan harus dilakukan dengan pendekatan yang bijak dan berorientasi pada inklusivitas. Hal ini agar membuat penggunaannya bisa memanfaatkan dengan baik yang bisa menghasilkan sisi positif dan semua bisa menggunakannya dengan bijak (Parra, Escobar, & Martínez).

Seiring berkembangnya teknologi AI, desainer grafis mulai mengintegrasikan AI ke dalam berbagai tahap proses kreatif, dari pembuatan konsep hingga eksekusi akhir. Melalui algoritma pembelajaran mesin, AI dapat mengenali pola, warna, dan komposisi yang efektif, serta dapat memberikan saran atau rekomendasi yang mendukung pekerjaan desainer. Sebagai contoh, dengan teknik *style transfer*, AI dapat mengaplikasikan gaya tertentu dari satu gambar ke gambar lain, menciptakan interpretasi baru dari sebuah karya visual dengan tingkat akurasi yang tinggi (Rea & Kristanto, 2024).

Namun, setiap perkembangan, khususnya teknologi, pasti memiliki dua sudut pandang ada yang pro dan ada pula yang kontra terhadap hal tersebut. Tidak hanya memiliki dampak positif, tetapi perkembangan teknologi tentu saja juga memiliki dampak negatifnya sendiri. Perkembangan AI juga telah merambah ke dunia kreatif, khususnya para pelaku industri yang saat ini tengah banyak dibicarakan oleh masyarakat. Kehadiran website, perangkat lunak, dan aplikasi yang dapat membuat desain dengan mudah dan cepat menimbulkan keresahan, terutama bagi para pelaku dunia kreatif, khususnya desainer grafis yang erat kaitannya dengan penggunaan teknologi dan digitalisasi. Di satu sisi, penggunaan AI dapat mempermudah pekerjaan para desainer dengan berbagai kemudahan dan efisiensi dalam prosesnya. Namun, di sisi lain, kemajuan teknologi AI juga dapat mengancam pekerjaan desainer grafis, karena semakin banyak tugas yang dapat diambil alih oleh teknologi tersebut (Mufid, 2023).

Sekolah Putra Pertiwi Pamulang adalah salah satu jaringan Pendidikan yang terdiri dari beberapa jenjang, mulai dari Taman Kanak-Kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), hingga Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang berlokasi di Pamulang Tangerang Selatan, Banten. Dan pada Sekolah Kejuruan (SMK) Mempunyai bidang Pendidikan Desain Grafis.

Agar membuat siswa-siswi yang kreatif di era digital ini, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat mempunyai peranan penting dalam memberikan edukasi AI kepada sekolah tersebut agar mempunyai wawasan yang sangat luas sehingga bisa menghasilkan lulusan yang kreatif tanpa tertinggal dengan tren teknologi saat ini.

Dengan latar belakang diatas, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan tema Edukasi Desain Grafis AI untuk mempersiapkan Generasi Kreatif di Era Digital, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pemanfaatan AI sebagai alat bantu untuk mencari ide-ide yang kreatif.

#### METODE

Tema penelitian dan pelatihan yang diangkat dalam konteks "Edukasi Grafis AI untuk mempersiapkan Generasi Kreatif di Era Digital dan Meningkatkan Technopreneurship". Bertujuan selain mahir dalam memanfaatkan AI untuk mencari ide-ide kreatif tapi membangun kemampuan dalam bidang Technopreneurship.

Kegiatan ini dilaksanakan di SMK Putra Pertiwi Pamulang Tangerang Selatan, salah satu sekolah menengah kejuruan yang Berlokasi di Jl. Pondok Cabe Raya No.57, Pondok Cabe Lir, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15418. Metode pelaksanaan yang akan dilakukan dalam penelitian ini meliputi beberapa hal sebagai berikut :



**Gambar 1 Metode Pelaksanaan**

Menurut Gambar 1 Metode Pelaksanaan dijelaskan bahwa, sebagai berikut :

1. Penyuluhan, yaitu memberikan teori dasar dalam pemanfaatan AI dalam desain grafis dari mulai manfaat dan kerugian jika tidak mengenal AI dan bagaimana menjadi *Technopreneurship* saat ini. hal ini sebagai pendekatan kepada siswa/i agar tidak hanya bisa mendesain tapi bagaimana juga mereka mengenal dan memahaminya.
2. Praktik menggunakan *Canva* versi *Mobile* dan membuat desain grafis dengan tema hari pendidikan nasional yang kemudian diunggah di

media sosial masing-masing.

3. Kemudian tanya jawab mengenai pemanfaatan AI di bidang Desain Grafis dan *Technopreuneruship* oleh siswa/i SMK Putra Pertiwi Pamulang.

### HASIL PENELITIAN

Hasil yang di capai dari pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang menggiring tema mengenai pemanfaatan AI dalam Desain Grafis dan *Technopreneurship*, dilaksanakan oleh dosen dan mahasiswa Program Studi Sistem Informasi di Universitas Pamulang ini, dituangkan pembekalan materi dan praktik pembuatan Desain Grafis dengan tema Hari Pendidikan Nasional yang kemudian di unggah di media sosial masing-masing.



*Gambar 2 Pembekalan Materi*

Dalam penjelasan gambar 2 yaitu mengenai pembekalan materi yang di sampai oleh dosen yang bertema Pemanfaatan AI dalam Desain Grafis dan *Technopreunership* agar siswa/i mempunyai wawasan lebih mengenai hal ini.



*Gambar 3 Tanya Jawab Siswa/i SMK Putra Pertiwi Pamulang*

Dalam penjelasan gambar 3, adalah kegiatan tanya jawab dalam mengukur pemahaman siswa/i SMK Putra Pertiwi Pamulang, hal ini bertujuan agar siswa/i mendapatkan wawasan dalam kegiatan PKM tersebut.



**Gambar 3 Praktik Pembuatan Desain Grafis dengan Tema Hari Pendidikan Nasional**

Dalam gambar 4, menjelaskan siswa/i melakukan praktikum dengan memanfaatkan AI dalam *Canva* versi *Mobile*, dan kemudian di unggah di media sosial masing-masing ketua kelompok, salah satunya Instagram.



**Gambar 4 Foto Bersama dengan Perwakilan Sekolah dan Siswa/i SMK Putra Pertiwi**

Gambar 5 foto bersama perwakilan sekolah dan siswa/i SMK Putra Pamulang Pertiwi beserta tim pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat.



**Gambar 5 Penyerahan Plakat dari Ketua Pelaksanaan PKM kepada Kepala Sekolah SMK Putra Pertiwi**

Gambar 6 penyerahan Plakat sebagai tanda kerja sama antar Pihak Pelaksanaan PKM dan tempat kegiatan PKM Sekolah SMK Putra Pertiwi Pamulang,

yang di terima oleh ketua Sekolah dari SMK Putra Pertiwi.

## KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di SMK Putra Pertiwi Pamulang dengan tema "*Edukasi Desain Grafis AI untuk Mempersiapkan Generasi Kreatif Era Digital dan Meningkatkan Technopreneurship*" telah berjalan dengan baik dan mendapatkan respon positif dari peserta. Materi yang disampaikan mencakup pemahaman dasar mengenai desain grafis, pengenalan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam bidang kreatif, serta pemanfaatannya dalam menunjang potensi *Technopreneurship* di kalangan pelajar.

Penyampaian materi dilakukan secara interaktif, diikuti dengan sesi praktik langsung menggunakan berbagai platform desain berbasis AI. Hal ini memberikan pengalaman nyata kepada siswa dalam menciptakan karya desain yang inovatif dan efisien. Siswa juga diperkenalkan pada peluang bisnis digital berbasis karya kreatif, sehingga mampu menumbuhkan semangat kewirausahaan sejak dini.

Dengan adanya kegiatan ini, para siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru di bidang desain grafis dan teknologi AI, tetapi juga mulai memahami pentingnya kreativitas dan inovasi dalam membangun peluang usaha di era digital. PKM ini diharapkan menjadi langkah awal yang mendorong lahirnya generasi muda yang adaptif, kreatif, dan siap bersaing di dunia kerja maupun dunia *Technopreneurship* masa depan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Gotavade, T. S. (2024). Artificial intelligence ecosystem for automating self-directed teaching. *arXiv*. <https://arxiv.org/> (tambahkan URL lengkap jika ada)
- Hardaker, G., & Glenn, L. (2025). Artificial intelligence for personalized learning: A systematic literature review. *International Journal of Information and Learning Technology*. <https://doi.org/> (tambahkan DOI jika ada)
- Haryadi, R. N., Eryandi, E., & Kumala, D. (2025). Keterampilan Bahasa Inggris Dalam Pemasaran Digital Dan Pengaruh Bahasa Terhadap Keterlibatan Konsumen. *Idarah: Jurnal Manajemen Pemasaran*, 2(1), 1-7.
- Kumala, D., Was' an, G. H., & Haryadi, R. N. (2023). Pelatihan Pengembangan Pemasaran Digital Produk Pakan Ternak pada UMKM Tegal Salam Feed, Bogor, Jawa Barat. *Jurnal Peradaban Masyarakat*, 3(1), 61-66.
- Mufid, L. P. (2023). Dampak otomatisasi artificial intelligence dalam pekerjaan desain grafis: Analisis peran AI pada desainer grafis. *Prosiding Seminar Nasional IKJ*.
- Parra, J. A., Escobar, Á. S., & Martínez, A. P. (n.d.). Artificial intelligence in education: Benefits, challenges, and ethical considerations according to scientific evidence. *Journal of International Crisis and Risk Communication Research*.
- Rea, Y. A., & Kristanto, H. (2024). Perkembangan teknologi AI dalam desain grafis: Sebuah tinjauan literatur. *Communication & Design Jurnal*.