

Pemanfaatan AI Untuk Desain Grafis

Yuliana¹, Jerry Valetino², Nuril Fadhillah³, Zulfikar israf Syaefullah⁴, Syahrul Fadhillah⁵, Firman Nugraha⁶, Riyan Permana⁷, Muhammad Rafi Nugraha⁸, Nanda Setiawan⁹

¹⁻¹⁰Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

Email: Dosen02557@unpam.ac.id¹, valentinojerry46@gmail.com², nurilfadhillah489@gmail.com³, zulfikarisraf19@gmail.com⁴, fadilahsyahrul956@gmail.com⁵, firmannugraha0017@gmail.com⁶, permanariyan11@gmail.com⁷, nugrahamrafi@gmail.com⁸, nandasetiawan697@gmail.com⁹

Abstract – Mastery of creative digital tools is important for Vocational High School (SMK) Pondok Petir students to support their competency in the technology and design fields. This community service activity aims to introduce the basic use of AI-based tools for graphic design in a short one-day training. The activity was carried out at SMK Pondok Petir using lecture, demonstration, and hands-on practice methods. The results of the training showed that students were enthusiastic and able to understand the core structure of using AI tools through websites or applications. This activity serves as an initial step in enhancing students' digital creativity and strengthening their skills in graphic design.

Keyword: Artificial Intelligence, Graphic Design, Canva AI, Remove Background, Creative Learning..

Abstrak – Penguasaan alat digital kreatif penting bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Pondok Petir untuk menunjang kompetensi di bidang teknologi dan desain. Kegiatan pengabdian ini bertujuan mengenalkan dasar pemanfaatan alat berbasis kecerdasan buatan (AI) untuk desain grafis dalam pelatihan singkat selama satu hari. Kegiatan dilaksanakan di SMK Pondok Petir dengan metode ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa siswa antusias dan mampu memahami struktur utama penggunaan tools AI melalui website atau aplikasi. Kegiatan ini menjadi langkah awal dalam meningkatkan kreativitas digital dan memperkuat keterampilan siswa di bidang desain grafis.

Kata Kunci: Kecerdasan Buatan, Desain Grafis, Canva AI, Remove Background, Pembelajaran Kreatif.

1. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, keterampilan dalam membuat dan mendesain materi visual menjadi salah satu kompetensi dasar yang sangat dibutuhkan di berbagai sektor, baik pendidikan, industri kreatif, maupun bisnis. Pemanfaatan teknologi berbasis Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) seperti Canva AI dan Remove Background telah menjadi solusi praktis dalam proses desain grafis yang cepat, efisien, dan tetap berkualitas. Penguasaan terhadap tools ini membuka peluang bagi siswa/i untuk mengembangkan kreativitas visual secara mandiri tanpa harus menguasai software desain kompleks.

SMK Pondok Petir merupakan salah satu sekolah yang memiliki jurusan teknologi dan desain, namun keterbatasan fasilitas serta waktu pembelajaran menyebabkan materi desain grafis digital belum tersampaikan secara optimal sesuai kurikulum. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan memberikan pelatihan singkat namun padat mengenai pemanfaatan AI untuk desain grafis. Pelatihan ini diharapkan menjadi bekal awal yang konkret bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan digital mereka, khususnya dalam bidang desain kreatif berbasis teknologi modern.

Sejumlah penelitian mendukung efektivitas pemanfaatan AI dalam meningkatkan keterampilan desain grafis siswa SMK. (Arifin et al., 2025) melaporkan bahwa penggunaan Generative AI dalam pelatihan berbasis proyek mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan, dengan 61,9% peserta memberikan respon yang sangat baik.

(Dito et al., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan Canva berbasis AI memungkinkan siswa jurusan Pemasaran menghasilkan poster digital untuk promosi media sosial secara mandiri dan kreatif, sekaligus dapat meningkatkan produktivitas serta pemahaman terhadap teknologi digital. Selanjutnya, (Suhardi et al., 2024) menegaskan bahwa implementasi AI melalui platform Canva dapat meningkatkan kreativitas digital siswa serta mendorong keterbukaan terhadap perkembangan teknologi. (Franz et al., 2024) juga menemukan bahwa pemanfaatan alat AI seperti

ChatGPT, Canva AI Art Generator, dan **Gemini** berkontribusi pada peningkatan pemahaman, keterampilan, dan kreativitas siswa dalam desain grafis, produksi video, serta proyek multimedia. Dengan demikian, integrasi AI dalam pembelajaran desain grafis tidak hanya menjembatani kesenjangan antara kurikulum dan kebutuhan industri, tetapi juga mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di era digital.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) diselenggarakan pada hari Selasa tanggal 26 Mei 2025 di SMK Pondok petir. Pada kegiatan ini terdapat 40 siswa/i dari SMK Pondok Petir yang hadir dan mengikuti pelatihan secara aktif. Proses pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: sosialisasi dan penyuluhan mengenai pemanfaatan teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI) untuk desain grafis digital. Materi yang disampaikan mencakup pengenalan tools seperti Canva AI, Remove Background, serta konsep dasar desain visual yang kreatif dan komunikatif.

Peserta diarahkan untuk memperhatikan dan memahami fungsi serta penggunaan tools AI dalam mendesain materi visual secara cepat dan efisien. Dalam kegiatan ini, peserta juga diberikan kesempatan untuk praktik langsung, mengikuti panduan dari pemateri dalam membuat desain grafis sederhana menggunakan platform daring seperti Canva AI. Proses praktik dilakukan secara bersama-sama agar siswa dapat memahami langkah demi langkah secara jelas dan terstruktur.

Selain itu, peserta juga diberi ruang untuk bertanya dan berdiskusi dengan pemateri dan penyelenggara mengenai konsep desain, fungsi AI dalam proses kreatif, serta peluang dan tantangan dalam dunia desain grafis digital saat ini. Kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan minat siswa dalam bidang desain serta meningkatkan keterampilan digital yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif masa kini.

2.1 Waktu dan Tempat

Pelatihan dilakukan pada tanggal 26 Mei 2025 selama 1 hari penuh (± 2 jam), bertempat di ruang guru SMK Pondok petir.

2.2 Peserta

Sebanyak 36 siswa/i kelas X & XI (Teknik Grafika) menjadi peserta pelatihan.

2.3 Metode Kegiatan

Metode pelatihan dibagi menjadi beberapa sesi:

- a. Penjelasan konsep dasar desain grafis dan pengenalan tools berbasis kecerdasan buatan (AI) seperti Canva AI dan Remove Background.
- b. Siswa/i melakukan praktik pembuatan desain grafis sederhana secara langsung menggunakan platform Canva AI, mulai dari memilih template, mengedit elemen visual, hingga menyesuaikan desain sesuai kebutuhan.
- c. Diskusi & tanya jawab untuk memperdalam pemahaman siswa/i terkait peran AI dalam desain grafis, serta berbagi pengalaman dan tips dalam menggunakan tools desain modern.
- d. Penilaian hasil akhir desain dari siswa/i berdasarkan kreativitas, pemahaman penggunaan fitur AI, dan kesesuaian dengan tema latihan yang diberikan.

2.4 Materi Pelatihan

Materi yang diberikan dirancang untuk satu hari, dengan pembagian waktu sebagai berikut:

Waktu	Kegiatan
13.00 – 13.20	Pembukaan dan Penyambutan
13.20 – 13.50	Pengenalan Desain Grafis dan Peran Kecerdasan Buatan (AI) dalam Industri Kreatif
13.50 – 14.20	Pengenalan Tools: Canva AI dan Remove Background – fitur, fungsi, dan manfaat
14.20 – 14.40	Praktik Membuat Desain Grafis Sederhana Menggunakan Canva AI
14.40 – 15.00	Evaluasi Hasil Desain dan Diskusi Bersama Peserta

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan berjalan sesuai rencana dan siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap materi desain grafis berbasis AI. Dari hasil pre-test, hanya sekitar 20% siswa yang pernah menggunakan tools desain digital seperti Canva atau Remove Background. Namun setelah pelatihan, sekitar 85% siswa berhasil menyelesaikan tugas membuat desain poster atau konten visual sederhana dengan:

- Menggunakan template desain pada Canva AI dengan elemen visual yang sesuai tema (judul, gambar, teks informatif).
- Melakukan penyesuaian desain seperti pengaturan warna latar, jenis font, serta penempatan elemen dengan layout yang rapi.

Beberapa siswa bahkan bereksperimen dengan fitur tambahan, seperti penghapusan latar belakang gambar secara otomatis, penggunaan efek AI, dan penyusunan elemen visual menggunakan prinsip hierarki desain. Hambatan teknis berupa keterbatasan perangkat atau koneksi internet berhasil diatasi dengan sistem kerja kelompok serta pendampingan dari tim fasilitator.

4. KESIMPULAN

Kegiatan dan pelatihan yang diselenggarakan selama satu hari mengenai pemanfaatan AI untuk desain grafis di SMK Pondok Petir difokuskan pada tujuan utama, yaitu pentingnya keterampilan dan pemahaman terhadap desain visual sebagai bagian integral dari dunia digital yang terus berkembang. Melalui kegiatan ini, para siswa/i mendapatkan pemahaman mendalam mengenai penggunaan tools desain berbasis kecerdasan buatan, seperti Canva AI dan Remove Background, serta konsep dasar desain grafis yang komunikatif dan menarik.

Dengan demikian, kegiatan ini berhasil membuka wawasan siswa/i terhadap peran penting visual digital dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam dunia pendidikan, pemasaran, dan media sosial. Meskipun waktu pelaksanaan terbatas, para peserta mampu memahami materi dan mempraktikkannya dengan baik dalam bentuk desain konten visual yang sederhana namun bermakna.

Pelatihan ini memberikan pondasi awal yang penting dalam keterampilan desain digital, serta turut meningkatkan kepercayaan diri siswa/i dalam menggunakan teknologi AI secara positif dan produktif. Disarankan agar pelatihan serupa dapat dilaksanakan secara berkala dengan materi yang lebih mendalam, seperti pembuatan konten kampanye digital, infografis, atau branding sederhana, yang dapat langsung diterapkan dalam proyek-proyek kreatif mereka di masa mendatang. Dengan pemahaman yang diperoleh, siswa/i menjadi lebih peduli terhadap

perkembangan teknologi dan lebih siap untuk menggunakannya secara bijak dalam berbagai konteks kehidupan.

REFERENCES

- Arifin, R. W., Alfian, A. N., Sumardiono, S., & Awiliyanto, R. R. (2025). Pengembangan Skill Digital Siswa SMK melalui Pemanfaatan Generatif AI. *Bhakti Karya Dan Inovatif*, 5(1), 63–72.
- Dito, A. H., Pratiwi, F. A. T., Utama, J. W., Widyaningtyas, D. P., Wulandari, W., & Maranatha, B. H. (2025). Peningkatan Kompetensi Digital Marketing Siswa SMK Jurusan Pemasaran melalui Pemanfaatan Canva Berbasis Artificial Intelligence. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 531–537.
- Franz, A., Maria, E., Junirianto, E., Nurhuda, A., Khamidah, I. M., Ramadhani, S., Andrea, R., & Beze, H. (2024). Pelatihan AI Untuk Meningkatkan Kreativitas Berkarya Di SMK TI Pratama PGRI Samarinda. *Ahmad Dahlan Mengabdi*, 3(2), 65–71.
- Suhardi, S., Apriliah, W., Tabrani, M., & Fitriani, E. (2024). Pemanfaatan artificial intelligence menggunakan Canva dalam meningkatkan kreatifitas digital era modern pada siswa didik Yayasan Sekar Mandiri Ta'awun. *PRAWARA Jurnal ABDIMAS*, 3(4), 126–131.