

# Pelatihan Desain Grafis Berbasis Artificial Intelligence: Mendorong Kreativitas Remaja Masjid Alhusain Menuju Era Digital

Nurul Ichsan<sup>1</sup>, Yahya Mara Ardi<sup>2</sup>, Amin Nur Rais<sup>3</sup>, Chalimatusadiah<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Bina Sarana Informatika

Jl. Kramat Raya No.98, Kwitang, Kec. Senen, Kota Jakarta Pusat, DKI Jakarta  
10450

e-mail: [1nurul.nrc@bsi.ac.id](mailto:nurul.nrc@bsi.ac.id), [2yahya.yym@bsi.ac.id](mailto:yahya.yym@bsi.ac.id), [3amin.arv@bsi.ac.id](mailto:amin.arv@bsi.ac.id),  
[4chalimatusadiah.cld@bsi.ac.id](mailto:chalimatusadiah.cld@bsi.ac.id)

## Info Artikel

Diterima: 12-10-2024	Direvisi: 20-10-2024	Diterima: 30-11-2024
----------------------	----------------------	----------------------

**Abstrak** - Pengabdian masyarakat merupakan tanggung jawab yang melekat pada dosen, yang merupakan suatu proses pemberdayaan diri dan memiliki potensi untuk mendukung kepentingan masyarakat di area yang sedang berkembang. Tujuan utama dari pengabdian masyarakat adalah untuk memberikan kontribusi positif kepada masyarakat tanpa mengharapkan imbalan secara finansial. Kegiatan ini biasanya ditujukan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat, memberikan solusi atas masalah-masalah sosial, ekonomi, atau lingkungan, serta meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Dengan membentuk masyarakat yang sesuai dengan perkembangan zaman dan berpikiran realistis, akan tercipta gaya kepemimpinan yang handal dan berkontribusi pada kemajuan peradaban. Ada berbagai metode yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat, mulai dari penyuluhan, pelatihan, pemberian bantuan teknis, pengembangan produk atau teknologi, hingga penyediaan layanan kesehatan dan pendidikan. Pengabdian Masyarakat yang akan dilaksanakan adalah dalam bentuk pelatihan pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) yang akan diberikan oleh Dosen dan dibantu oleh mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI). Dosen-dosen UBSI, yang memiliki keahlian dan profesionalisme dalam bidang teknologi, dapat menjadi pionir dalam pengabdian masyarakat yang bermanfaat, terutama dalam menyelaraskan kemajuan teknologi berbasis AI dengan pendidikan di Indonesia. Ini sangat relevan bagi remaja masjid Alhusain yang membutuhkan pengetahuan terkini untuk mendukung berbagai aspek, khususnya dalam bidang desain grafis untuk mengasah kreativitasnya. Pemanfaatan teknologi AI dapat membantu dalam pembuatan desain secara lebih efisien dan cepat.

Kata Kunci : Desain, Kecerdasan Buatan, Era Digital

*Abstracts* - Community service is a responsibility inherent in lecturers, which is a process of self-empowerment and has the potential to support community interests in developing areas. The main purpose of community service is to make a positive contribution to the community without expecting financial rewards. This activity is usually aimed at improving community welfare, providing solutions to social, economic, or environmental problems, and improving the quality of life of the community. By forming a society that is in accordance with the times and has a realistic mindset, a reliable leadership style will be created and contribute to the progress of civilization. There are various methods that can be used in implementing community service, ranging from counseling, training, providing technical assistance, product or technology development, to providing health and education services. The Community Service that will be implemented is in the form of training in the use of Artificial Intelligence (AI) technology which will be provided by Lecturers and assisted by students of Bina Sarana Informatika University (UBSI). UBSI lecturers, who have expertise and professionalism in the field of technology, can be pioneers in useful community service, especially in aligning AI-based technological advances with education in Indonesia. This is very relevant for the youth of the Alhusain mosque who need the latest knowledge to support various aspects, especially in the field of graphic design to hone their creativity. The use of AI technology can help in creating designs more efficiently and quickly.

Keywords : Design, Artificial Intelligence, Digital Era

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang begitu pesat telah membawa berbagai perubahan dalam dunia industri kreatif, termasuk desain grafis. Salah satu inovasi terbaru adalah penerapan Artificial Intelligence (AI) dalam proses desain, yang dapat mempercepat dan mempermudah para desainer dalam menghasilkan karya berkualitas tinggi. AI telah mengubah cara manusia bekerja di berbagai bidang, termasuk seni visual dan desain grafis, dengan memberikan solusi otomatisasi yang memungkinkan kreativitas dan inovasi berkembang lebih cepat.



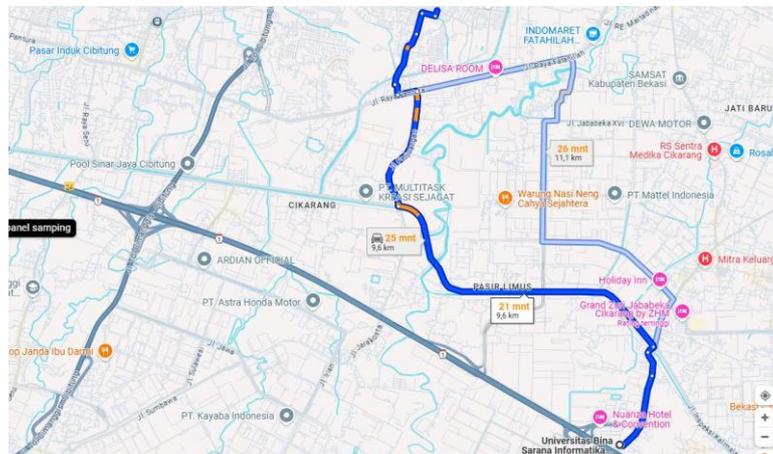
Di era digital yang serba cepat ini, kemampuan dalam bidang desain grafis menjadi salah satu keterampilan yang sangat dibutuhkan untuk bersaing di pasar kerja. Profesi yang terkait dengan desain grafis semakin berkembang, terlebih dengan integrasi teknologi seperti Artificial Intelligence (AI) yang mampu mempercepat proses kreatif dan menghasilkan karya yang lebih inovatif. Namun, akses terhadap pelatihan keterampilan ini masih menjadi tantangan bagi sebagian remaja, khususnya mereka yang berada di lingkungan masjid seperti Masjid Alhusain. Keterbatasan sumber daya, fasilitas, serta kurangnya paparan terhadap teknologi modern sering kali menjadi penghambat utama bagi remaja masjid untuk berkembang sesuai kebutuhan dunia kerja (Ardalepa et al., 2022).

Padahal, remaja masjid memiliki potensi besar untuk menjadi generasi muda yang kreatif dan produktif. Dengan dukungan yang tepat, mereka dapat mengembangkan keterampilan teknis sekaligus wawasan tentang peluang karier di industri kreatif berbasis teknologi (Suhardi, 2024). Pelatihan desain grafis berbasis AI menjadi salah satu solusi inovatif untuk memberdayakan mereka. Selain mengajarkan keterampilan teknis, pelatihan ini juga mendorong para peserta untuk berpikir kreatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Program seperti ini tidak hanya meningkatkan kompetensi remaja masjid tetapi juga memperluas wawasan mereka mengenai potensi karier di era digital. Dengan demikian, pelatihan ini menjadi investasi strategis untuk membangun generasi muda yang siap bersaing, berdaya saing tinggi, dan mampu berkontribusi dalam masyarakat berbasis teknologi (Hakim, 2019).

Tri Dharma Perguruan Tinggi adalah tiga pilar dasar pola pikir dan kewajiban bagi kaum intelektual di negara ini. Tri Dharma Perguruan Tinggi terdiri dari Pendidikan, Penelitian, dan Pengabdian Masyarakat. Setiap dosen yang merupakan salah satu bagian dari Perguruan Tinggi memiliki kewajiban untuk dapat melaksanakan Tri Dharma tersebut. Dharma pengabdian pada masyarakat harus diartikan dalam rangka penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah dikembangkan di Perguruan Tinggi (Nababan et al., 2022). Pengabdian pada masyarakat merupakan serangkaian aktivitas dalam rangka kontribusi perguruan tinggi terhadap masyarakat yang bersifat konkrit dan langsung dirasakan manfaatnya dalam waktu yang relatif pendek. Aktivitas ini dapat dilakukan atas inisiatif individu atau kelompok anggota civitas akademika perguruan tinggi terhadap masyarakat maupun terhadap inisiatif perguruan tinggi yang bersangkutan yang bersifat non-profit (tidak mencari keuntungan).

Kegiatan Pengabdian Masyarakat merupakan salah satu upaya untuk dapat lebih dekat dengan masyarakat, dengan cara saling berbagi ilmu pengetahuan kepada masyarakat (Syuhada et al., 2021). Terutama dalam hal pelatihan komputer serta pengenalan teknologi. Teknologi digital terus berkembang pesat, dan di era modern ini, keahlian dalam menggunakan teknologi tersebut semakin diperlukan, terutama di kalangan generasi muda. Salah satu keterampilan yang saat ini sangat dibutuhkan adalah desain grafis berbasis Artificial Intelligence (AI), yang mampu memadukan kreativitas dengan efisiensi teknologi dalam menghasilkan karya-karya inovatif. Teknologi AI dalam desain grafis dapat membantu pengguna mempersingkat waktu dalam proses pembuatan desain, serta memberikan berbagai fitur otomatisasi yang memudahkan pemula sekalipun untuk menghasilkan desain yang berkualitas. Secara administratif sekretariat remaja masjid Alhusain memusatkan kegiatannya di masjid Alhusain yang terletak di Jl. Telaga Citra VI No. 16 RT.01 / RW 04 Telaga Murni Cikarang Barat - Kabupaten Bekasi Jawa Barat 17530, dilihat dari aplikasi google map lokasi sekretariat dengan universitas bina sarana informatika tidak terlalu jauh, dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 1 Peta Lokasi Mitra Pengabdian Masyarakat

Anggota remaja masjid ini masih menghadapi tantangan dalam mengakses pelatihan-pelatihan berbasis teknologi tersebut. Keterbatasan infrastruktur, sumber daya, serta minimnya pelatihan yang tersedia mengakibatkan rendahnya keterampilan digital di kalangan remaja masjid. Meskipun demikian, remaja Masjid

Alhusain memiliki potensi besar untuk berkembang, terutama dengan adanya komunitas yang aktif dan dorongan untuk berkreasi dalam kegiatan masjid.

Dengan melihat situasi ini, pelatihan desain grafis berbasis AI sangat relevan untuk diterapkan. Selain memberikan keterampilan teknis, pelatihan ini juga akan mendorong kreativitas remaja dan memberikan mereka wawasan tentang peluang karier di dunia digita (Tabrani et al., 2023). Masjid Alhusain, sebagai pusat kegiatan komunitas, merupakan tempat yang tepat untuk menjalankan program ini, mengingat pentingnya masjid sebagai wadah bagi pengembangan potensi generasi muda, baik dari sisi spiritual maupun keterampilan praktis. Diharapkan, melalui program pelatihan ini, remaja Masjid Alhusain tidak hanya mampu menguasai teknologi desain grafis berbasis AI, tetapi juga mampu berkontribusi lebih besar dalam kegiatan masjid dan masyarakat, serta mempersiapkan diri menghadapi tuntutan dunia kerja yang semakin kompetitif di era digital ini (Ichsan et al., 2022).



Gambar 2 Masjid sebagai pusat kegiatan remaja masjid

## II. METODE PENELITIAN

Untuk mencapai tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini maka dilakukan beberapa langkah yang melibatkan metode penelitian lapangan berupa:

1. Identifikasi masalah yang dilakukan sebagai langkah awal untuk merumuskan apa saja yang akan dijadikan bahan untuk perancangan sistem dan materi pelatihan dalam kegiatan pengabdian ini.
2. Melakukan survei lokasi mitra sebagai tempat dilaksanakannya kegiatan. Kemudian melakukan proses wawancara dengan Pengurus dan remaja masjid untuk mengidentifikasi permasalahan yang dialami.
3. Penelitian pustaka untuk acuan materi yang digunakan selama kegiatan pengabdian ini.

Adapun, kegiatan pengabdian masyarakat ini dimulai dengan perencanaan materi yang akan disampaikan kepada remaja masjid, termasuk konsep dasar AI, penerapan praktis, dan contoh-contoh kasus yang relevan dengan pendidikan. Tim panitia menyusun jadwal acara yang meliputi sesi presentasi, diskusi kelompok, dan sesi praktis untuk memungkinkan santri menguji penerapan AI secara langsung. Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam tiga sesi, mulai dari presentasi teori, diskusi kelompok, dan latihan praktis menggunakan alat AI yang tersedia. Evaluasi dilakukan di akhir workshop melalui survei kepuasan peserta dan pemantauan kemampuan remaja masjid dalam menerapkan AI pada pembelajaran, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 2. Metode Pengabdian dan Pelatihan Remaja Masjid Alhusain

Pelaksanaan Pengabdian masyarakat berlangsung dalam tiga sesi utama. Sesi pertama adalah presentasi teori yang membahas konsep dasar AI dan aplikasinya dalam pendidikan. Sesi ini juga memberikan gambaran

umum tentang teknologi AI dan potensinya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sesi kedua adalah diskusi kelompok, di mana remaja masjid didorong untuk berinteraksi, bertanya, dan berbagi pandangan tentang AI dalam pembelajaran. Sesi ini memberi remaja masjid kesempatan untuk berdialog langsung dengan para ahli, yang merupakan Dosen UBSI. Sesi terakhir adalah latihan praktis, di mana remaja masjid menggunakan alat AI yang telah disediakan untuk menciptakan sebuah desain grafis yang berguna bagi mereka. Panitia dan para ahli mendampingi remaja masjid selama latihan, memberikan bimbingan dan umpan balik. Kegiatan ini dilakukan secara offline, para remaja masjid akan dibimbing oleh panitia pelaksana dengan menggunakan fasilitas Laptop. Satu orang peserta akan difasilitasi 1 buah laptop.

Feedback Kuesioner untuk Penelitian, Pada akhir sesi, evaluasi dilakukan melalui survei kepuasan peserta untuk mengumpulkan umpan balik mengenai kualitas pelatihan. Kuesioner dirancang untuk menilai pengalaman santri selama pelatihan, termasuk materi yang disampaikan, kejelasan presentasi, dan keefektifan latihan praktis. Selain itu, kuesioner juga mengukur pemahaman remaja masjid tentang konsep AI dan kemampuan mereka untuk menerapkan AI dalam desain sehari-hari. Hasil survei digunakan untuk mengidentifikasi keberhasilan pengabdian masyarakat dan potensi perbaikan di masa mendatang. Pemantauan kemampuan remaja masjid dalam menerapkan AI di lingkungan juga akan dilakukan setelah pelatihan untuk mengevaluasi dampak jangka panjang dari kegiatan ini.

Tabel 1. Susunan Acara Pengabdian Masyarakat

Waktu	Kegiatan	Penanggung Jawab
08.00 – 09.00	Registrasi Peserta	Sekretaris
09.00 – 09.30	Pembukaan dan Sambutan	Ketua DKM (Mitra) dan Ketua PM
09.30 – 10.30	Pemaparan Materi: Pelatihan Desain Grafis bagi Remaja Masjid Alhusain	Tutor
10.30 – 11.00	Pengisian Kuesioner (Feedback kegiatan)	Sekretaris
11.00 – 11.15	Penutupan dan Foto Bersama	Ketua DKM dan Ketua PM

Secara keseluruhan, metode pengabdian masyarakat ini memiliki tujuan jangka panjang yang sangat berarti. Dengan meningkatkan skill desain grafis para remaja masjid, kita sedang mempersiapkan mereka untuk menjadi pemuda yang multi talenta dan mengikuti perkembangan teknologi, dimana dapat menjadi modal bagi para remaja untuk mencari lapangan pekerjaan atau membuka lapangan pekerjaan baru di bidang teknologi saat ini.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan dimulai dengan sesi presentasi yang menyeluruh mengenai konsep dasar kecerdasan buatan (AI). Dalam sesi ini, remaja masjid mendapatkan penjelasan tentang sejarah, prinsip kerja, dan potensi AI dalam berbagai aspek kehidupan. Pemaparan materi mencakup berbagai pendekatan desain grafis yang dapat ditingkatkan oleh AI, seperti pemanfaatan dan penggunaan ChatGPT, desain animasi menggunakan Bing Image, serta proses editing menggunakan remaker AI.

Setelah sesi presentasi, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi kelompok yang melibatkan remaja masjid dalam percakapan interaktif dengan para ahli AI. Diskusi ini memberi remaja masjid kesempatan untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan dan berbagi pemikiran mereka sendiri tentang penerapan AI pada desain grafis. Remaja masjid juga dapat berbagi pengalaman mereka dengan teknologi AI, jika ada, dan mendapatkan pandangan baru dari para ahli dan sesama peserta pelatihan. Diskusi kelompok ini berfungsi sebagai sarana untuk memperdalam pemahaman remaja masjid tentang AI dan mengeksplorasi ide-ide baru untuk penerapan teknologi tersebut dalam desain grafis.



Gambar 3 Tutor mengajarkan para peserta Pengabdian msyarakat

Setelah diskusi kelompok, remaja masjid diberikan kesempatan untuk mencoba alat AI secara langsung melalui sesi latihan praktis yang dipandu oleh panitia. Dalam sesi ini, remaja masjid mempraktikkan penggunaan perangkat lunak AI untuk berbagai keperluan desain grafis. Para panitia, yang terdiri dari ahli AI dan pendidik, memberikan bimbingan dan dukungan kepada remaja masjid selama latihan praktis. Latihan ini dirancang untuk memberikan pengalaman langsung kepada remaja masjid, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan praktis dalam menggunakan AI dan melihat manfaatnya dalam pembelajaran.

Hasil dari workshop menunjukkan peningkatan pemahaman remaja masjid tentang AI dan potensinya dalam desain grafis. Evaluasi kepuasan peserta yang dilakukan setelah workshop menunjukkan bahwa sebagian besar remaja masjid merasa kegiatan ini bermanfaat dan membantu mereka memahami teknologi AI dengan lebih baik. Manfaat yang sudah dirasakan oleh peserta Pengabdian Masyarakat remaja masjid Alhusain dengan diadakannya kegiatan Pengabdian Masyarakat dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Manfaat Kegiatan Pengabdian Masyarakat

No.	Parameter	Kondisi Sebelum PM	Kondisi Sesudah PM
1.	Pengetahuan mengenai Design Grafis Dengan AI	60% Remaja masjid mengetahui tentang design grafis dengan AI.	82% Remaja masjid mengetahui tentang design grafis dengan AI.
2.	Penerapan Teknologi AI untuk membuat gambar	75% Remaja Masjid masih belum mampu membuat gambar dengan AI.	92% Remaja Masjid masih sudah mampu membuat gambar dengan AI.

Pelaksanaan pelatihan desain grafis berbasis Artificial Intelligence (AI) di Masjid Alhusain menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman dan keterampilan peserta. Berdasarkan evaluasi program, parameter pengetahuan mengenai desain grafis dengan AI mengalami peningkatan dari 60% menjadi 82%. Sebelum pelatihan, hanya sebagian besar remaja masjid yang memiliki pengetahuan dasar tentang konsep desain grafis berbasis AI. Namun, setelah pelatihan, mayoritas peserta memahami lebih dalam terkait teknologi ini dan aplikasinya dalam bidang desain. Pada parameter penerapan teknologi AI untuk membuat gambar, peningkatan yang lebih signifikan juga tercatat. Sebelum pelatihan, 75% peserta belum mampu memanfaatkan teknologi AI dalam menciptakan gambar atau desain. Namun, setelah mengikuti pelatihan, 92% remaja masjid berhasil mengaplikasikan teknologi tersebut dalam praktik desain grafis. Hal ini menunjukkan efektivitas pelatihan dalam memberikan keterampilan teknis kepada peserta. Peningkatan pada kedua parameter ini menjadi indikator keberhasilan program dalam mendukung pengembangan kompetensi remaja masjid, baik dalam memahami konsep maupun kemampuan aplikatif teknologi AI. Hasil ini juga mengindikasikan potensi berkelanjutan bagi para peserta untuk mengembangkan karier di bidang kreatif berbasis teknologi modern.

#### IV. KESIMPULAN

Pelatihan desain grafis berbasis Artificial Intelligence (AI) yang diadakan bagi remaja Masjid Alhusain berhasil memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka. Melalui program ini, peserta tidak hanya mempelajari dasar-dasar desain grafis tetapi juga mengenal cara memanfaatkan teknologi AI untuk menciptakan karya yang inovatif dan efisien. Dalam era digital yang kompetitif, pelatihan ini menjadi peluang berharga bagi para remaja untuk memahami potensi besar teknologi AI dalam mendukung industri kreatif. Selain aspek teknis, kegiatan ini juga membuka wawasan mengenai peluang karier di bidang kreatif berbasis teknologi, seperti desainer grafis, konten kreator, hingga pengembang produk berbasis AI. Dukungan mitra, baik dalam bentuk fasilitas pelatihan, perangkat lunak, maupun logistik, menjadi salah satu kunci kesuksesan program. Kolaborasi ini memungkinkan peserta untuk belajar secara optimal dalam suasana yang interaktif dan menyenangkan. Keberhasilan program ini terbukti dari peningkatan hasil kuesioner pasca-pelatihan, yang menunjukkan pemahaman lebih baik terhadap konsep desain berbasis AI serta peningkatan kepercayaan diri untuk mengeksplorasi teknologi dalam proyek-proyek kreatif mereka. Pelatihan ini menjadi langkah awal yang menjanjikan dalam membangun generasi muda yang siap bersaing di era digital.

#### V. REFERENSI

- Ardalepa, N., Hairina, Y., & Komalasari, S. (2022). Persepsi terhadap Beban Kerja pada Dosen dengan Tugas Tambahan Perception of Workload on Lecturers with Additional Tasks. *Jurnal Al Husna* 63-74, 3(1), 63–74. <https://doi.org/10.18592/jah.v3i1.4932>
- Hakim, L. (2019). Pelatihan Pemasaran Online Berbasis Marketplace Bagi UMKM Dalam Merespon Perubahan Perilaku Konsumen. *LOYALITAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 74–91.
- Ichsan, N., Sulaiman, H., Yuliani, Y., & Fazriansyah, A. (2022). Pelatihan Email Blast untuk Penyebaran Informasi Kegiatan Pada P2KPTK2 Jakarta Barat. *PRAWARA Jurnal Abdimas*, 1(4 NOVEMBER), 99–104.
- Nababan, A. A., Jannah, M., & Sianturi, F. A. (2022). Pelatihan Sistem Informasi Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (SIM-PPM) STMIK Pelita Nusantara. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*

- Nusantara*, 3(1), 241–251. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v3i1.325>
- Suhardi, S. (2024). Membangun Karakter Anak Dengan Public Speaking untuk Generasi Muda Berdaya Saing. *PRAWARA Jurnal ABDIMAS*, 3(1 JANUARI), 1–6.
- Syuhada, F. A., Pulungan, A. N., Sutiani, A., Nasution, H. I., Sihombing, J. L., & Herlinawati, H. (2021). Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dalam Pengolahan Air Bersih di Desa Sukajadi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v2i1.23>
- Tabrani, M., Suhardi, S., & Nurrahman, D. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Platform Informasi Berbasis Digital. *PRAWARA Jurnal ABDIMAS*, 2(4 NOVEMBER), 129–135.