Jurnal Pengabdian West Science
Vol. 5, No. 11, November, 2026, pp. 2116-2125

Pemanfaatan Generative AI untuk Meningkatkan Kreativitas Desain Poster dan Konten Media Sosial bagi Siswa

Goldie Gunadi[1]*, Ahmad Taufik[2], Rouli Doharma[3], Tupan Tri M.[4], Agus Budiyantara[5], I Ketut Sudaryana[6]
[1,6] Program Studi Teknik Informatika, [2,3,4,5] Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi, Institut Sosial dan Teknologi (ISTEK) Widuri, Jl. Palmerah Barat No. 353, Jakarta Selatan, Indonesia.
**Corresponding author*
E-mail: send2goldie@gmail.com*

Article History:
Received: November, 2026
Revised: November, 2026
Accepted: November, 2026

Abstract: *Perkembangan kecerdasan buatan generatif (Generative AI) membuka peluang untuk mendukung kreativitas dan produksi media komunikasi visual. Siswa SMK Media Informatika Dasana Indah Tangerang memerlukan keterampilan praktis dalam memanfaatkan teknologi tersebut untuk membuat poster dan konten media sosial. Program Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan memberikan pengenalan dan pelatihan penggunaan Generative AI secara terarah dan bertanggung jawab. Kegiatan dilaksanakan secara tatap muka pada 1 Agustus 2026 dan diikuti 15 siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan. Metode kegiatan meliputi penyampaian materi, demonstrasi platform, praktik berbasis studi kasus, presentasi karya, dan evaluasi. Peserta diperkenalkan pada penyusunan prompt berdasarkan enam unsur, yaitu tema, warna, gaya, objek, audiens, dan ukuran, serta penggunaan Canva, ChatGPT, Ideogram AI, Microsoft Designer, dan Adobe Express sebagaimana dicatat dalam pelaksanaan kegiatan. Hasil kegiatan berupa karya poster bertema Hari Kemerdekaan, MPLS, dan lomba futsal, serta konten promosi produk kewirausahaan. Lima indikator kinerja yang ditetapkan dalam program dilaporkan tercapai. Rekapitulasi angket juga dilaporkan menunjukkan respons positif sebesar 94%; namun, rincian skala dan perhitungan perlu disajikan agar angka tersebut dapat ditafsirkan secara tepat. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dapat menjadi sarana pengenalan literasi AI, kreativitas visual, dan penggunaan teknologi secara bertanggung jawab.*

Keywords: *Generative AI, Desain Poster, Media Sosial, Literasi AI, Kreativitas Digital*

Pendahuluan

Kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) merupakan bidang ilmu komputer yang mengembangkan sistem untuk melaksanakan tugas yang umumnya

memerlukan kemampuan kognitif manusia. Perkembangan AI generatif memungkinkan sistem menghasilkan konten baru, antara lain teks, gambar, audio, dan video, berdasarkan instruksi pengguna. Dalam konteks pendidikan, teknologi ini dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran dan eksplorasi ide, tetapi penggunaannya perlu disertai pemahaman terhadap keterbatasan, akurasi, dan aspek etika (Djaka et al., 2026; Nauli et al., 2026).

Pemanfaatan AI dalam pendidikan tidak cukup berhenti pada kemampuan mengoperasikan aplikasi. Peserta didik juga perlu memahami fungsi dan keterbatasan AI, berinteraksi dengannya, serta mengevaluasi hasil yang dihasilkan secara kritis. Pelatihan literasi AI bagi siswa SMK di Bandung menekankan pemahaman konsep AI dan etika penggunaannya dalam pembelajaran (Djaka et al., 2026). Sementara itu, pelatihan ChatGPT bagi siswa SMK di Ciledug menunjukkan pentingnya membimbing siswa menggunakan AI secara bijak, efektif, dan bertanggung jawab (Nauli et al., 2026). Penerapan pelatihan Canva dan AI bagi siswa SMA/SMK juga menunjukkan bahwa demonstrasi, praktik langsung, dan diskusi dapat digunakan untuk mendukung literasi digital serta produksi konten kreatif (Siswanto et al., 2026).

SMK Media Informatika Dasana Indah Tangerang yang berlokasi di Blok UF III, Bojong Nangka, Kelapa Dua, Kabupaten Tangerang, merupakan sekolah mitra kegiatan pengabdian. Berdasarkan observasi awal dan diskusi tim pengabdian dengan pihak sekolah, siswa kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) memerlukan penguatan keterampilan dalam memproduksi media publikasi grafis sekolah. Kebutuhan tersebut menjadi relevan karena literasi AI mencakup kemampuan menggunakan sekaligus menilai secara kritis teknologi AI dalam konteks nyata (Long & Magerko, 2020).

Permasalahan yang menjadi dasar kegiatan meliputi: (1) keterbatasan penguasaan perangkat lunak desain grafis; (2) belum optimalnya pemanfaatan AI generatif untuk mendukung tugas kreatif; (3) penyusunan instruksi atau prompt yang masih singkat dan kurang spesifik; serta (4) perlunya pemahaman lebih baik mengenai verifikasi hasil, etika penggunaan, dan hak cipta. Kebutuhan pelatihan desain poster bagi siswa SMK juga ditemukan dalam kegiatan Harahap et al. (2025) dan Rusi et al. (2024), sedangkan aspek literasi dan etika AI menjadi perhatian dalam program pelatihan Djaka et al. (2026) dan Nauli et al. (2026). Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan ini bertujuan membekali siswa dengan keterampilan dasar menggunakan Generative AI untuk merancang poster dan konten media sosial melalui penyusunan prompt terstruktur, praktik penyuntingan, serta pengenalan

etika digital.

Metode

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan secara tatap muka pada Sabtu, 1 Agustus 2026, di Laboratorium Komputer SMK Media Informatika Dasana Indah, Blok UF III, Bojong Nangka, Kelapa Dua, Tangerang. Peserta berjumlah 15 siswa kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Tim pelaksana terdiri atas tiga dosen dari bidang Teknik Informatika dan Sistem Informasi serta satu mahasiswa Teknik Informatika sebagai fasilitator teknis. Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi.

A. Tahap Persiapan

Tahap persiapan meliputi: (1) survei laboratorium untuk memeriksa kesiapan komputer dan koneksi internet; (2) koordinasi dan pengurusan perizinan dengan pihak sekolah; (3) penyusunan modul praktikum dan media kegiatan; (4) penyusunan susunan acara serta pembagian tugas tim; dan (5) penyiapan akun demonstrasi serta contoh prompt. Tahap persiapan dan koordinasi merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pelatihan desain bagi siswa SMK, sebagaimana dilaporkan Harahap et al. (2025) dan Rusi et al. (2024). Tahap ini dilakukan untuk memastikan sarana, materi, dan pendampingan tersedia sebelum pelatihan berlangsung.

B. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui lima aktivitas: (1) pengenalan konsep dasar *Generative AI* dan etika digital; (2) penyusunan *prompt* menggunakan enam unsur, yaitu tema, warna, gaya, objek, audiens, dan ukuran; (3) demonstrasi platform yang digunakan dalam kegiatan, yaitu ChatGPT untuk membantu konseptualisasi teks, Canva AI dan Microsoft Designer untuk pengembangan tata letak, Ideogram AI untuk menghasilkan visual dengan teks, serta Adobe Express untuk penyuntingan; (4) praktik kelompok untuk membuat poster kegiatan sekolah dan konten promosi kewirausahaan; serta (5) presentasi karya dan diskusi mengenai verifikasi informasi serta hak cipta.

C. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui dua cara. Pertama, evaluasi proses melalui tanya

jawab dan pengamatan terhadap lembar kerja serta hasil desain selama praktikum. Kedua, evaluasi respons peserta melalui kuesioner yang terdiri atas 10 butir pernyataan untuk memperoleh umpan balik mengenai materi dan pelaksanaan pelatihan. Naskah sumber melaporkan respons positif sebesar 94%. Untuk memperjelas keterukuran hasil, jumlah jawaban valid, skala pengukuran, rumus perhitungan, dan rekapitulasi tiap butir perlu dicantumkan berdasarkan data kuesioner asli.

Hasil

Pelatihan pemanfaatan *Generative AI* untuk desain poster dan konten media sosial dilaksanakan pada Sabtu, 1 Agustus 2026 di Laboratorium Komputer SMK Media Informatika Dasana Indah Tangerang. Kegiatan diikuti 15 siswa kelas X TKJ dan didampingi tiga dosen serta satu mahasiswa dari Fakultas Teknologi ISTEK Widuri. Kegiatan diawali dengan sambutan dan koordinasi antara pimpinan ISTEK Widuri dan Kepala Sekolah SMK Media Informatika Dasana Indah, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Pertemuan dan koordinasi pimpinan ISTEK Widuri dengan Kepala Sekolah SMK Media Informatika Dasana Indah

Pada sesi materi, narasumber memperkenalkan konsep dasar kecerdasan buatan, cara kerja umum sistem pembangkit gambar berbasis teks (**text-to-image**), serta penyusunan prompt. Materi juga menekankan bahwa keluaran AI perlu ditinjau dan disunting oleh pengguna. Pentingnya pemahaman etika dan penggunaan AI secara bertanggung jawab juga menjadi fokus pelatihan literasi AI bagi siswa SMK (Djaka et al., 2026; Nauli et al., 2026). Suasana peserta saat mengikuti pemaparan

materi ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Siswa SMK Media Informatika Dasana Indah menyimak pemaparan materi pelatihan AI

Setelah sesi materi, peserta dibagi ke dalam kelompok kecil untuk melakukan praktik dan menyelesaikan studi kasus. Alur kerja yang diterapkan meliputi perumusan ide, penyusunan *prompt*, pembuatan visual dengan AI, penyuntingan lanjutan, serta penyimpanan dan publikasi hasil. Prompt disusun dengan memperhatikan enam unsur yang diperkenalkan pada sesi pelatihan. Hasil karya kelompok dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil karya poster dan konten media sosial kelompok siswa

No.	Tema Pilihan Kasus Studi	Tools AI Utama	Deskripsi Hasil Karya / Output Kelompok
1.	Hari Kemerdekaan RI (Nasionalisme)	Canva AI & Microsoft Designer	Desain poster bernuansa merah putih modern menampilkan ilustrasi siswa merayakan hari kemerdekaan dengan teks bahasa Inggris 'Indonesia Independence Day' yang tertata rapi.
2.	Kegiatan Sekolah (Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah/MPLS)	Ideogram AI	Poster informasi MPLS bergaya flat illustration berwarna biru cerah dengan karakter siswa berseragam rapi serta teks presisi 'MPLS Orientation Day' tanpa distorsi font.
3.	Kegiatan Olahraga /	Ideogram AI	Media promosi kompetisi olahraga

	Class Meeting (Lomba Futsal)	& Canva AI	antarkelas dengan gradasi warna dinamis biru-hitam dan merah, dilengkapi elemen piala, bola, dan jadwal pertandingan.
4.	Promosi Produk Kewirausahaan (Es Teh dan Bakso)	Canva AI & Adobe Express	Media pemasaran kuliner sekolah untuk feed Instagram dengan palet warna segar hijau-oranye yang disesuaikan dengan selera visual generasi muda tingkat SMK.

Tabel 1 memperlihatkan bahwa peserta menghasilkan karya dengan tema Hari Kemerdekaan, Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS), lomba futsal, dan promosi produk kewirausahaan. Pada salah satu contoh, Ideogram AI digunakan untuk membantu menghasilkan teks visual pada poster, sedangkan Canva dan Adobe Express dimanfaatkan untuk penyuntingan tata letak dan elemen visual. Hasil tersebut menggambarkan penggunaan AI sebagai alat bantu dalam proses kreatif, sementara pemilihan tema, penyusunan instruksi, peninjauan, dan penyuntingan tetap melibatkan peserta. Hasil pelatihan desain poster menggunakan Canva pada siswa SMK juga dilaporkan mampu membantu peserta menghasilkan poster sederhana dan meningkatkan kreativitas visual (Harahap et al., 2025; Rusi et al., 2024). Pendekatan berbasis proyek untuk meningkatkan keterampilan desain grafis siswa SMK juga dilaporkan oleh Junaedi et al. (2025).

Salah satu hasil karya peserta adalah konten promosi produk kewirausahaan berupa es teh dan bakso untuk *Instagram*. Contoh karya tersebut ditampilkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil karya siswa berupa konten promosi produk kewirausahaan untuk *Instagram* dengan bantuan *Generative AI*

Ketercapaian program dievaluasi berdasarkan lima indikator kinerja yang telah ditetapkan, yaitu pemahaman dasar *Generative AI*, penyusunan *prompt*, produksi poster, produksi konten media sosial, serta pemahaman etika dan hak cipta digital. Seluruh indikator pada Tabel 2 dilaporkan berstatus tercapai. Dengan demikian, persentase ketercapaian indikator program adalah 5 dari 5 indikator atau 100%. Angka tersebut menunjukkan ketercapaian indikator program, bukan persentase peserta yang memperoleh nilai sempurna.

Tabel 2. Indikator ketercapaian program Pengabdian kepada Masyarakat

Indikator Capaian	Target Minimal Pengabdian	Hasil Realisasi di Lapangan	Status
Pemahaman Dasar Generative AI	Peserta memahami cara kerja dasar AI berbasis prompt	Siswa mampu menjelaskan fungsi-fungsi generator teks dan gambar berbasis AI secara komprehensif	Tercapai
Penyusunan Prompt (Prompting)	Peserta mampu menghindari prompt yang terlalu pendek	Siswa dapat menyusun prompt detail: Tema, Warna, Gaya, Objek, Target Audiens, dan Ukuran	Tercapai
Produksi Desain Poster Kegiatan	Setiap kelompok menghasilkan minimal 1 poster orisinal	Kelompok berhasil membuat poster MPLS, Hari Kemerdekaan, dan lomba futsal sekolah	Tercapai
Produksi Konten Media Sosial	Setiap kelompok menghasilkan minimal 1 feed Instagram	Terciptanya feed promosi kewirausahaan (Es Teh & Bakso) dengan rasio aspek presisi	Tercapai
Etika dan Hak Cipta Digital	Peserta berkomitmen menghindari plagiarisme karya AI	Siswa memahami orisinalitas serta menolak menyebarkan disinformasi/hoaks visual	Tercapai

Pada evaluasi akhir, peserta mengisi kuesioner yang terdiri atas 10 butir pernyataan. Naskah kegiatan melaporkan bahwa 94% peserta memberikan respons positif dan merasa terbantu dalam merancang materi visual serta memahami penyusunan *prompt*. Angka tersebut perlu disertai informasi teknis berupa skala jawaban, jumlah responden yang mengisi lengkap, cara agregasi skor, dan batas kategori "respons positif". Tanpa informasi tersebut, angka 94% sebaiknya ditafsirkan sebagai hasil rekapitulasi internal yang dilaporkan oleh tim, bukan sebagai bukti terukur tentang peningkatan kompetensi. Dokumentasi suasana peserta pada sesi evaluasi ditampilkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Peserta pelatihan SMK Media Informatika Dasana Indah Tangerang

Berdasarkan refleksi tim pengabdi, kegiatan ini memberi kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide visual dan mencoba alur kerja desain berbantuan AI. Beberapa kendala yang ditemukan adalah ketidakkonsistenan visual pada hasil awal sehingga prompt perlu disempurnakan, kemungkinan kesalahan teks pada keluaran beberapa platform, serta ketergantungan pada koneksi internet. Tantangan berupa perbedaan tingkat pemahaman peserta dan keterbatasan akses internet juga dilaporkan dalam pelatihan desain poster bagi siswa SMK (Harahap et al., 2025). Pelatihan yang menggabungkan Canva dan AI bagi siswa SMA/SMK menunjukkan pentingnya praktik langsung dan pendampingan dalam proses pengembangan keterampilan digital (Siswanto et al., 2026).

Kesimpulan

Kegiatan pelatihan *Generative AI* yang dilaksanakan pada 1 Agustus 2026 di SMK Media Informatika Dasana Indah Tangerang diikuti oleh 15 siswa kelas X TKJ. Kegiatan memperkenalkan penyusunan *prompt* dengan enam unsur serta praktik penggunaan beberapa platform AI untuk membuat poster dan konten promosi media sosial. Hasil kegiatan berupa karya bertema Hari Kemerdekaan, MPLS, lomba futsal, dan promosi produk kewirausahaan. Lima indikator kinerja program dilaporkan tercapai (100%). Respons positif peserta dilaporkan sebesar 94%, tetapi rincian instrumen dan perhitungan perlu dilengkapi agar hasil evaluasi dapat ditafsirkan dan direplikasi. Dengan demikian, kegiatan ini menjadi langkah pengenalan literasi AI dan kreativitas visual berbantuan teknologi bagi siswa.

Kegiatan lanjutan dapat diarahkan pada pembuatan video promosi berbasis AI, pengembangan portofolio digital, dan pemanfaatan AI untuk mendukung materi

pembelajaran. Evaluasi berikutnya disarankan menggunakan pengukuran sebelum dan sesudah pelatihan serta rubrik penilaian karya agar perubahan kompetensi dan kualitas desain dapat diukur secara lebih objektif.

Pengakuan/Acknowledgment

Tim pelaksana menyampaikan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Institut Sosial dan Teknologi (ISTEK) Widuri atas pendanaan dan dukungan fasilitas program PKM Tahun Akademik 2025/2026–2026/2027. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Bapak Lukas Labiro, S.Pd., MM.Pd. selaku Kepala Sekolah SMK Media Informatika Dasana Indah Tangerang, dewan guru, laboran komputer, serta siswa kelas X jurusan TKJ yang telah berpartisipasi dalam kegiatan.

Daftar Pustaka

Djaka, M. R. P. K., Usman, U. K., Sinurat, R., & Lutfianto, N. H. (2026). Peningkatan literasi artificial intelligence bagi siswa SMK Negeri 6 Bandung melalui program guru tamu dan pelatihan etika penggunaan AI dalam pembelajaran. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat, 11*(4), 1307–1316. https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v11i4.11324

Harahap, F., Verina, W., Nasution, N. S., Sariangsah, H., Saragih, N. E., & Adawiyah, R. (2025). Pelatihan Canva untuk siswa SMK sebagai media pembuatan poster edukatif. *Jurnal Abdimas TGD, 5*(1), 38–45. https://doi.org/10.53513/abdi.v5i1.10577

Junaedi, Maranto, A. R. K., Hermawan, A., & Wijaya, A. H. (2025). Peningkatan keterampilan desain grafis siswa SMK melalui pelatihan berbasis proyek menggunakan platform Canva: Pendekatan pengabdian kepada masyarakat. *Abdi Dharma, 5*(1), 129–138. https://doi.org/10.31253/ad.v5i1.3641

Nauli, S. B., Priambodo, A., Panjaitan, B., Manik, M. I. S., & Siregar, S. R. H. (2026). Optimalisasi pemanfaatan ChatGPT untuk meningkatkan literasi digital dan kompetensi akademik siswa sekolah menengah kejuruan. *Abdi Dharma, 6*(1), 103–116. https://doi.org/10.31253/ad.v6i1.4351

Rusi, I., Suhardi, R. E., Yustosio, D., Aditya, A. P., Sugiyanto, S., & Op Sunggu, F. A. D. (2024). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan poster guna mendukung kreativitas siswa. *KACANEGARA: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat, 7*(2), 181–190. https://doi.org/10.28989/kacanegara.v7i2.2012

Siswanto, I., Saskia, L., & Yusuf, M. (2026). Peran pelatihan Canva dan AI dalam

mendukung program literasi digital DISKOMINFO Kota Bogor bagi siswa SMA/SMK. *URNITY Journal, 6*(1). https://doi.org/10.33050/urnity.v6i1.4263