

WORKSHOP DESAIN GRAFIS MEDIA PUBLIKASI KOMUNITAS DI BPK PKK KAS BERBASIS KECERDASAN BUATAN

**Yosef Yulius^{1*}, Bobby
Halim², Hestia Rachmat
Nunciata Lubis³, Yohanes
Reno⁴, Valentinus
Verdianto⁵**

1), 2), 3), 4), 5) Program Studi
Desain Komunikasi Visual,
Universitas Indo Global
Mandiri

Article history

Received : 15 Mei 2025
Revised : 22 Mei 2025
Accepted : 28 Juni 2025

*Corresponding author

Yosef Yulius
Email : yosef_dkv@uigm.ac.id

Abstrak

Kemajuan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) membuka peluang baru dalam pengembangan desain komunikasi visual yang lebih efisien dan inovatif, khususnya dalam konteks pemberdayaan komunitas. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh permasalahan kurangnya literasi desain digital di kalangan anggota Badan Pelayanan Keuskupan Pembaruan Karismatik Katolik-Keuskupan Agung Semarang (BPK PKK KAS), yang memiliki kebutuhan tinggi akan media publikasi religius, namun terbatas dalam penguasaan perangkat desain dan teknologi AI. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan literasi desain komunikasi visual serta kemampuan pemanfaatan teknologi AI di kalangan anggota komunitas, agar mereka mampu menghasilkan materi publikasi yang kreatif, komunikatif, dan relevan dengan perkembangan digital. Sebagai solusi, kegiatan ini dirancang dalam bentuk workshop interaktif dengan pendekatan Design Thinking, yang melibatkan lima tahap utama: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Peserta dibekali dengan dasar-dasar desain grafis berbasis vektor, diperkenalkan pada pemanfaatan AI seperti ChatGPT dan Bing Image Creator, serta diberi kesempatan praktik langsung dalam merancang materi publikasi digital komunitas. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada tiga aspek utama: pemahaman konsep desain grafis, penguasaan perangkat lunak desain, dan kemampuan mengintegrasikan teknologi AI dalam proses kreatif. Program ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis peserta, tetapi juga membangun kepercayaan diri dan motivasi mereka dalam menghasilkan konten visual yang komunikatif dan kontekstual. Dengan demikian, pelatihan ini terbukti efektif dalam memberdayakan komunitas religius melalui peningkatan kompetensi desain digital yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Kata Kunci: Desain Komunikasi Visual; Kecerdasan Buatan; Media Publikasi; Chatgpt; Pemberdayaan Komunitas

Abstract

The advancement of artificial intelligence (AI) technology presents new opportunities for the development of more efficient and innovative visual communication design, particularly in the context of community empowerment. This activity was motivated by the low level of digital design literacy among members of the Catholic Charismatic Renewal Diocesan Service Committee-Archdiocese of Semarang (BPK PKK KAS), a community with a high demand for religious publication media but limited skills in design tools and AI-based technologies. The main objective of this community engagement program is to improve visual communication design literacy and the ability to utilize AI-based technology among community members, enabling them to produce creative, communicative, and digitally relevant publication materials. As a solution, the program was conducted as an interactive workshop using a Design Thinking approach, which includes five main stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. Participants were introduced to the basics of vector-based graphic design, explored AI tools such as ChatGPT and Bing Image Creator, and engaged in hands-on practice in creating digital publication materials. Evaluation results showed significant improvement in three key areas: understanding of design concepts, proficiency in design software, and the ability to integrate AI tools into the creative process. This program not only enhanced the participants' technical skills but also boosted their confidence and motivation in producing visually appealing and contextually relevant content. In conclusion, integrating artificial intelligence into visual communication design proved effective in empowering religious communities to communicate their messages more creatively, efficiently, and with greater impact.

Keywords: Visual Communication Design; Artificial Intelligence; Publication Media; Chatgpt; Community Empowerment

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital dewasa ini telah menghadirkan perubahan besar dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk pada praktik desain komunikasi visual. Dalam era di mana penyampaian pesan visual sangat krusial untuk menjangkau khalayak luas, teknologi Kecerdasan Buatan (AI) seperti *ChatGPT* dan *Bing Image Creator* menjadi alat bantu yang dapat meningkatkan efisiensi dan kreativitas proses desain (Hanifa et al., 2023). AI kini mampu mendukung proses teknis seperti penataan layout, pemilihan warna, dan bahkan menghasilkan ilustrasi visual, sehingga desainer dapat lebih fokus pada sisi kreatif (Setiawan Akhmad Fikri, 2021). Kendati demikian, tantangan muncul dalam aspek orisinalitas karya dan hak cipta, mengingat AI bekerja dengan basis data dari berbagai sumber terbuka. Namun, pemanfaatan secara bijak dapat memperkaya proses kreatif dan mendukung literasi teknologi masyarakat.

Salah satu mitra yang menghadapi tantangan dalam hal ini adalah Badan Pelayanan Keuskupan Pembaruan Karismatik Katolik - Kesukupan Agung Semarang atau disingkat BPK PKK KAS, yang merupakan wadah dari komunitas-komunitas karismatik. Komunitas ini aktif dalam kegiatan yang berkaitan dengan religius agama Katolik, namun masih memiliki keterbatasan dalam pembuatan media publikasi yang menarik dan profesional. Berdasarkan hasil observasi awal, dari 25 anggota aktif, lebih dari 80% belum memahami pentingnya keilmuan desain komunikasi visual dalam sebuah perancangan di dalam aplikasi desain digital, dan lebih dari 90% membutuhkan pengetahuan akan pemanfaatan AI dalam proses desain. Kondisi wilayah mitra terletak di kawasan padat penduduk dengan potensi sosial yang tinggi, namun belum sepenuhnya terdigitalisasi dari sisi publikasi komunitas. Potensi ini menjadi dasar penting untuk dilakukannya intervensi pelatihan berbasis teknologi.

Rumusan masalah dalam kegiatan ini adalah: (1) Bagaimana meningkatkan keterampilan desain komunikasi visual bagi anggota komunitas di BPK PKK KAS? (2) Bagaimana memanfaatkan teknologi AI seperti *ChatGPT* dan *Bing Image Creator* dalam proses pembuatan media publikasi komunitas secara efisien dan kreatif? Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk membekali peserta dengan kemampuan dasar desain berbasis vektor dan pemanfaatan AI, sehingga mereka mampu menghasilkan materi publikasi yang menarik, relevan, dan adaptif terhadap perkembangan digital.

Kajian literatur menunjukkan bahwa integrasi kecerdasan buatan (AI) dalam proses desain tidak hanya meningkatkan efisiensi kerja, tetapi juga mendorong munculnya inovasi dan pengembangan ide yang lebih dinamis dan kontekstual (Firman Mutaqin & Gading Mas Algamar, 2024). AI memungkinkan percepatan eksplorasi visual dan mendukung pengambilan keputusan yang lebih berbasis data. Pelatihan yang menggabungkan pendekatan praktis dan teknologi adaptif terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital dan kapasitas komunitas dalam pengelolaan komunikasi visual secara mandiri dan berkelanjutan (Yulius & Lubis, 2024). Sejalan dengan hal tersebut, AI dalam industri kreatif termasuk desain grafis berperan sebagai alat kolaboratif yang memperkuat kreativitas manusia, bukan menggantikannya. (Li et al., 2024)

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kapasitas literasi desain komunikasi visual di kalangan anggota komunitas BPK PKK KAS, agar mereka mampu memahami dan menerapkan prinsip-prinsip dasar desain secara fungsional dan estetis. Melalui pelatihan ini, peserta diharapkan mampu mengenali elemen-elemen visual seperti tipografi, tata letak, warna, dan ilustrasi yang sesuai dengan karakter pelayanan religius mereka. Selain itu, kegiatan ini bertujuan memberikan keterampilan teknis dalam penggunaan perangkat lunak desain berbasis vektor, sehingga anggota komunitas dapat memproduksi materi publikasi secara mandiri dengan hasil yang lebih profesional dan menarik.

Lebih lanjut, pengabdian ini juga dimaksudkan untuk memperkenalkan pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan seperti *ChatGPT* dan *Bing Image Creator* sebagai alat bantu kreatif dalam proses perancangan desain. Dengan pendekatan ini, peserta akan dibekali kemampuan menghasilkan konten visual dan verbal secara lebih efisien dan inovatif. Pada akhirnya, kegiatan ini diharapkan mampu mendorong

terbentuknya tim kreatif internal yang berkelanjutan dalam komunitas, yang dapat mengelola produksi materi komunikasi visual secara adaptif terhadap perkembangan teknologi digital, sekaligus memperkuat identitas dan daya jangkau komunitas di tengah masyarakat yang semakin terdigitalisasi.

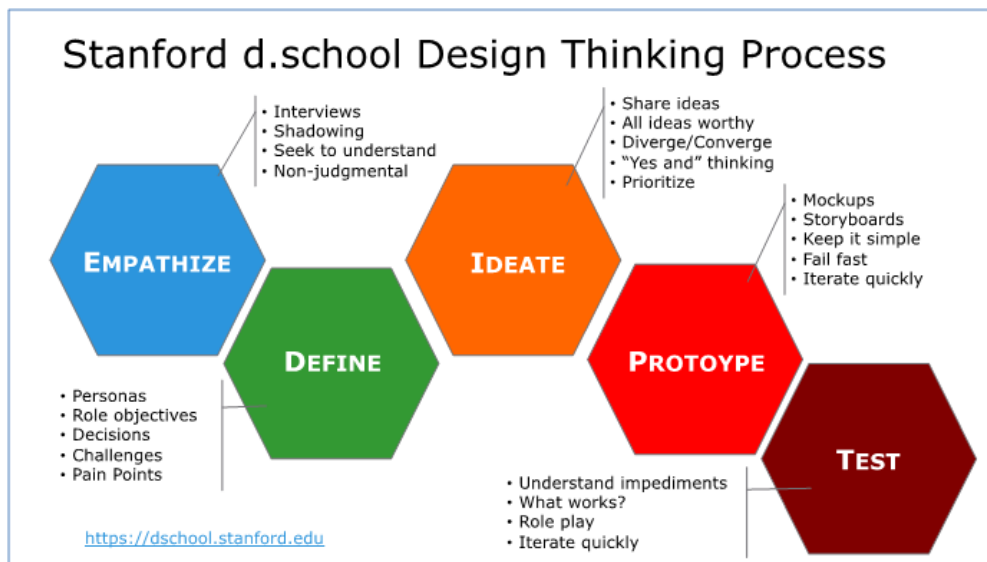
METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan ini berlokasi di wilayah Keuskupan Agung Semarang, tepatnya pada komunitas BPK PKK KAS (Badan Pelayanan Keuskupan Pembaruan Karismatik Katolik). Komunitas ini terdiri atas berbagai kelompok doa kategorial yang memiliki peran penting dalam pelayanan rohani umat Katolik. Karakteristik audiensnya meliputi usia dewasa, sebagian besar berasal dari latar belakang non-desain, dan memiliki pengetahuan dasar yang terbatas dalam teknologi digital, terutama dalam bidang desain komunikasi visual dan pemanfaatan AI.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pelatihan dan pendampingan berbasis workshop interaktif, yang dikombinasikan dengan pendekatan Design Thinking Model Stanford d.school. Pemilihan metode pelatihan ini didasarkan pada kebutuhan untuk meningkatkan literasi visual dan teknis secara praktis dan aplikatif, serta memberikan ruang interaksi dua arah antara fasilitator dan peserta. Sementara itu, pendekatan Design Thinking digunakan karena mampu memfokuskan pada kebutuhan pengguna (human-centered), mendorong empati, eksplorasi ide, dan menghasilkan solusi yang inovatif sesuai konteks komunitas.

Tahapan pelaksanaan kegiatan mengikuti lima tahap utama Design Thinking yakni *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* (Brown, 2009). Berikut merupakan penjelasan terkait tahapan pelaksanaan (gambar 1):

1. *Empathize* – Dilakukan melalui observasi lapangan dan wawancara semi-terstruktur dengan pengurus dan anggota komunitas untuk memahami kebutuhan serta hambatan mereka dalam memproduksi media publikasi. Proses ini dilakukan satu minggu sebelum pelaksanaan pelatihan utama. Langkah ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman kontekstual dan perspektif pengguna secara mendalam (Widoseno et al., 2023)
2. *Define* – Data yang diperoleh selama proses empati kemudian dianalisis untuk merumuskan masalah utama secara spesifik dan terarah. Rumusan masalah ini menjadi dasar pengembangan materi pelatihan agar lebih sesuai dengan kebutuhan nyata yang dihadapi oleh mitra komunitas (Aji et al., 2023)
3. *Ideate* – Pada fase ini dilakukan proses curah pendapat atau *brainstorming* guna menghasilkan ide-ide kreatif dan pendekatan pembelajaran yang inovatif dalam menyampaikan materi pelatihan desain vektor berbasis AI. Proses ini mendorong eksplorasi gagasan secara bebas dan terbuka, tanpa batasan konvensional (Bimantara & Paputungan, 2023). Pada tahap ini dilakukan diskusi internal dan penyusunan prototipe media pembelajaran.
4. *Prototype* – Ide-ide terpilih selanjutnya dituangkan dalam bentuk rancangan awal materi pelatihan. Modul pelatihan dan perangkat ajar lainnya disusun dalam bentuk prototipe (draft modul, presentasi, video tutorial) yang kemudian diuji coba dalam acara utama yaitu pelatihan kepada peserta. Pembuatan prototipe ini bertujuan untuk menguji pendekatan penyampaian materi yang diterapkan secara menyeluruh (Haryuda et al., 2021)
5. *Test* – Prototipe diuji dalam pelatihan terbatas terhadap anggota komunitas yang mengikuti kegiatan PKM. Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung, umpan balik lisan, dan kuesioner skala Likert. Hasil evaluasi dijadikan dasar perbaikan dan pengembangan di masa yang akan datang (Arisa et al., 2023)



Gambar 1. Alur Metode Perancangan Design Thinking Model Stanford d.school

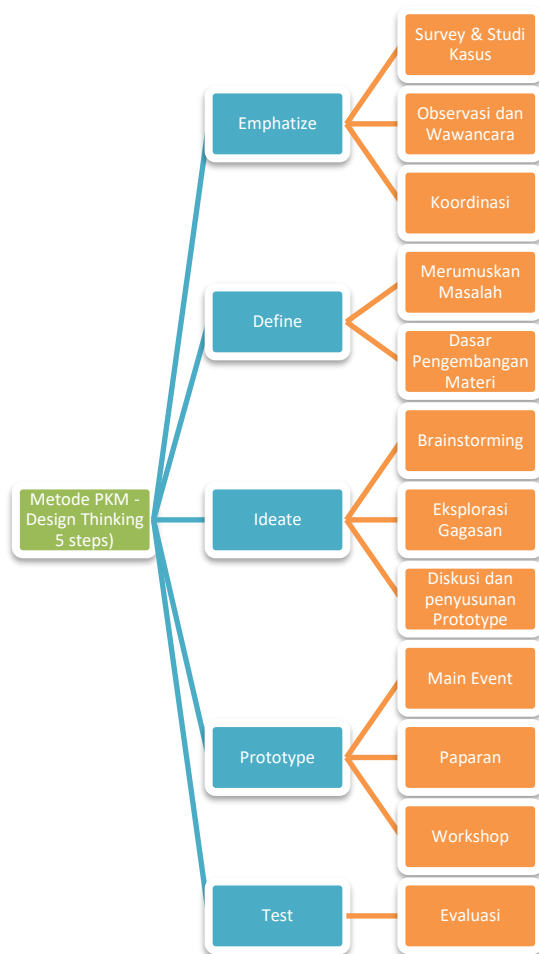
Pemilihan pendekatan *Design Thinking* dalam kegiatan ini menurut Brown dalam Yulius (2021) didasarkan pada kemampuannya untuk menghasilkan solusi yang berorientasi pada kebutuhan pengguna, serta mendorong terciptanya inovasi melalui pemahaman yang mendalam terhadap latar belakang dan situasi pengguna. Dengan penerapan pendekatan ini, diharapkan pelatihan yang diselenggarakan dapat memberikan dampak yang lebih nyata dan sesuai dengan kebutuhan riil anggota komunitas BPK PKK KAS. Secara umum, metode dipahami sebagai seperangkat langkah strategis yang digunakan untuk menjawab suatu permasalahan atau tantangan tertentu (Fadli, 2021)

Metode *Design Thinking* merupakan suatu pendekatan untuk menyelesaikan masalah yang menempatkan manusia sebagai pusat perhatian (human-centered). Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, pendekatan yang digunakan mengacu pada lima tahapan Design Thinking yang diperkenalkan oleh Tim Brown dan dikembangkan lebih lanjut oleh d.school Stanford, sebagaimana dijelaskan dalam publikasi *Harvard Business Review* (Yulius & Pratama, 2021)

Adapun teknik evaluasi dalam kegiatan ini menggunakan kombinasi observasi partisipatif, kuesioner pre-test dan post-test, serta wawancara terbuka. Data dari kuesioner akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif sederhana (persentase dan rerata peningkatan skor), sedangkan data kualitatif dari wawancara dianalisis melalui teknik tematik untuk mengidentifikasi pola tanggapan dan persepsi peserta terhadap materi yang disampaikan.

Sumber daya yang digunakan dalam kegiatan ini mencakup empat komponen utama. Pertama, dari sisi tenaga kerja, kegiatan ini melibatkan satu orang dosen pengabdian sebagai fasilitator utama pelatihan, dibantu oleh seorang asisten dosen dan dua relawan dari kalangan mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual. Mereka bertugas dalam aspek teknis pendampingan, dokumentasi, serta fasilitasi diskusi kelompok. Kedua, peralatan pendukung yang digunakan meliputi laptop untuk presentasi dan praktik peserta, proyektor, koneksi internet stabil, papan tulis digital, serta perangkat lunak desain berbasis vektor dan kecerdasan buatan (seperti Canva, Bing Image Creator, dan ChatGPT). Ketiga, bahan ajar yang disiapkan terdiri dari modul pelatihan digital, lembar kerja peserta untuk latihan mandiri, panduan praktikum penggunaan AI, dan video tutorial yang dapat diakses ulang oleh peserta secara daring. Keempat, dari sisi pendanaan, kegiatan ini didukung oleh skema hibah pengabdian kepada masyarakat dari universitas, serta kontribusi logistik dari pihak komunitas mitra berupa penyediaan tempat pelatihan, konsumsi, dan jaringan komunikasi internal peserta. Dengan dukungan sumber daya tersebut, pelaksanaan pelatihan berjalan optimal dan berdaya guna.

Evaluasi akhir keberhasilan kegiatan dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test terkait pemahaman desain dan teknologi AI, dikombinasikan dengan analisis kualitas hasil karya desain peserta. Selain itu, keberlanjutan dampak kegiatan dievaluasi berdasarkan terbentuknya tim media internal dan frekuensi produksi konten setelah pelatihan. Keberhasilan kegiatan ditandai dengan meningkatnya skor rata-rata pemahaman peserta minimal 60%, meningkatnya motivasi dan partisipasi komunitas dalam produksi konten, serta adanya keberlanjutan praktik desain digital secara mandiri. Adapun tahapan dari metode yang digunakan dalam kegiatan PKM ini dapat dilihat pada diagram sebagai berikut:



Gambar 3.2. Alur Metode Kegiatan

Diagram metode pelaksanaan kegiatan ini mengacu pada pendekatan *Design Thinking* yang terdiri atas lima tahap utama, yakni *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pada tahap *Empathize*, dilakukan survei dan studi kasus melalui observasi serta wawancara langsung dengan komunitas mitra guna memahami kebutuhan, hambatan, dan harapan mereka. Proses ini dilengkapi dengan koordinasi awal antara tim pelaksana dan pengurus komunitas. Tahap *Define* bertujuan untuk merumuskan permasalahan secara spesifik berdasarkan temuan lapangan, sekaligus menjadi dasar dalam menyusun pengembangan materi pelatihan. Selanjutnya, tahap *Ideate* dilakukan melalui proses brainstorming, eksplorasi gagasan, serta diskusi untuk menyusun prototipe materi dan metode pelatihan. Tahap *Prototype* merupakan implementasi dari rancangan yang telah disusun dalam bentuk kegiatan utama, yaitu paparan materi, praktik melalui workshop, dan pendampingan langsung kepada peserta. Terakhir, tahap *Test* dilakukan melalui evaluasi kegiatan, baik secara kualitatif maupun kuantitatif, untuk mengukur keberhasilan pelatihan dan efektivitas pemanfaatan AI dalam desain komunikasi visual komunitas.

HASIL PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan desain komunikasi visual berbasis vektor dengan integrasi teknologi kecerdasan buatan (AI) bagi komunitas Badan Pelayanan Keuskupan Pembaruan Karismatik Katolik – Keuskupan Agung Semarang (BPK PKK KAS) bertujuan untuk meningkatkan kapasitas anggota dalam menghasilkan materi publikasi yang inovatif dan komunikatif. Berikut merupakan hasil dari kegiatan yang dilaksanakan dengan metode Design Thingking seperti yang telah dijelaskan di atas:

Pada hasil yang didapat dari tahap *emphatize* yang merupakan tahap awal ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan tantangan yang dihadapi komunitas. Melalui wawancara dan observasi langsung terhadap anggota BPK PKK KAS, ditemukan beberapa isu utama, antara lain:

1. Mayoritas peserta belum memiliki kemampuan dasar dalam desain komunikasi visual.
2. Pengetahuan terhadap pemahaman tentang penerapan teknologi AI dalam mendukung proses desain yang masih terbatas.
3. Kesulitan dalam menghasilkan materi publikasi yang menarik dan efektif untuk kegiatan komunitas.

Setelah mengetahui hasil identifikasi kebutuhan tersebut, dirumuskan permasalahan inti sebagai hasil dari dalam tahapan *define* sebagai berikut:

1. Masalah utama: Minimnya pengetahuan desain komunikasi visual dan perlunya literasi terhadap pemanfaatan AI untuk keperluan publikasi komunitas.
2. Kebutuhan spesifik: Sebuah pelatihan yang praktis, aplikatif, mudah diakses, serta mencakup penggunaan desain berbasis vektor dan pemanfaatan teknologi AI dalam pembuatan materi publikasi.

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, dilaksanakan kegiatan pelatihan yang berlangsung selama dua hari yakni pada tanggal 9 April 2025 dan 30 April 2025 secara daring dengan partisipasi sekitar 25 anggota komunitas yang tersebar di wilayah Keuskupan Agung Semarang seperti Yogyakarta, Semarang, Surakarta, dan Kedu, khususnya mereka yang terlibat dalam bidang dokumentasi dan publikasi. Metode daring dipilih karena dirasakan sebagai sarana yang efektif dalam menjalankan suatu kegiatan bidang akademis yang tidak terhalang jarak dan ruang (Nissa et al., 2021). Selanjutnya pada tahap *ideate*, dikembangkan berbagai solusi potensial untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan. Solusi yang disepakati meliputi:

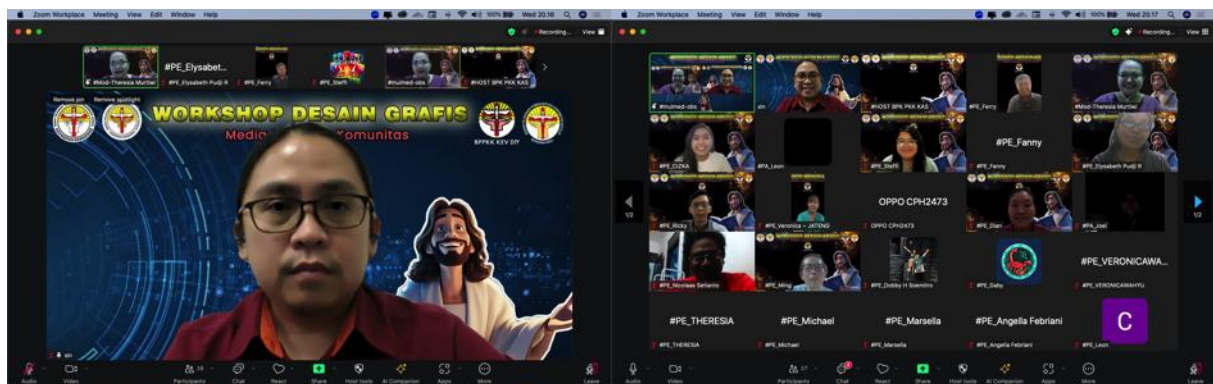
1. Pelatihan teoritis desain komunikasi visual terkait pembuatan media komunitas yang baik.
2. Pengenalan dan penggunaan alat berbasis AI seperti *Bing Image Creator*, *DALL-E*, dan *ChatGPT* untuk mendukung proses kreatif dan otomatisasi desain.
3. Penyusunan modul pelatihan yang terdiri dari teori desain, praktik penggunaan software desain, dan eksplorasi penerapan AI.



Gambar 2. Poster Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Untuk memperkuat kontekstualisasi, dipilih tema karya publikasi komunitas yang berkaitan dengan perayaan Hari Raya Natal yang dimana akan dijadikan studikusus pada tahapan *Prototype*. Tahapan ini merupakan acara utama workshop yang dilaksanakan pada tanggal 9 April 2025. Pelatihan dilakukan dalam dua sesi, yaitu sesi pemaparan teori dan sesi praktik langsung. Pada sesi ini bidang keilmuan desain komunikasi visual merupakan landasan keilmuan yang akan dipakai dikarenakan yang menggabungkan elemen visual seperti tipografi, warna, dan gambar untuk menyampaikan pesan secara efektif kepada audiens (Tinarbuko, 2015). Dalam sesi ini, peserta membawa perangkat masing-masing yang telah dilengkapi dengan aplikasi desain dan akses ke platform AI berbasis web. Tahap ini mencakup penyusunan prototipe berupa modul pelatihan yang terdiri dari:

1. Materi Teoretis: Dasar-dasar desain seperti prinsip desain, tata letak, tipografi, elemen desain, teori warna, dan aturan-aturan yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan dalam mendesain.
2. Penerapan AI: Penggunaan alat AI untuk mempercepat proses desain dan memperluas eksplorasi visual.
3. Latihan Praktik: Pembuatan ilustrasi vektor media publikasi menggunakan aplikasi yang diperkenalkan.

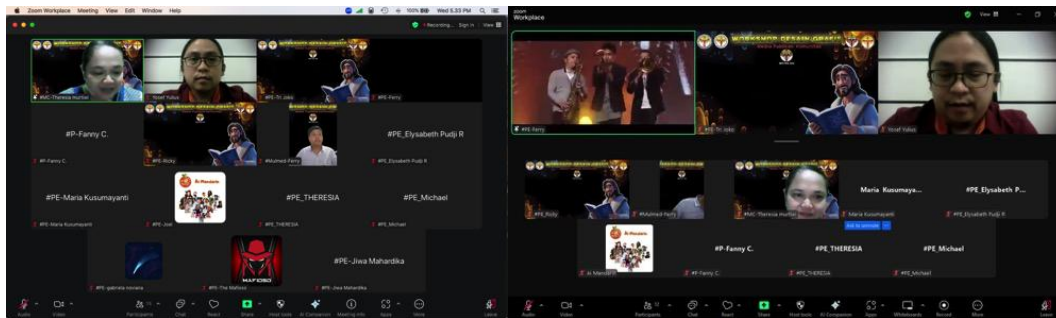


Gambar 3. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat 9 April 2025

Pelaksanaan tahapan terakhir yakni test dilakukan melalui beberapa pendekatan evaluasi yang diadakan pada tanggal 30 April 2025 yakni:

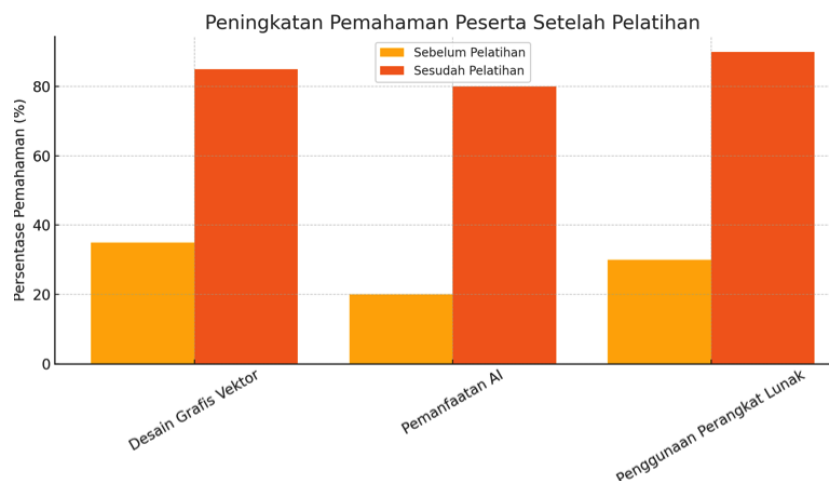
1. Evaluasi prototype yang telah dibuat untuk mengukur peningkatan pemahaman konseptual dan teknis.
2. Survei dan wawancara guna mengetahui kepuasan peserta terhadap isi dan metode pelatihan.
3. Penugasan praktik langsung berkelanjutan, yang bertujuan menilai kemampuan peserta dalam menerapkan keterampilan yang telah dipelajari.
4. Penutupan Kegiatan PKM

Tahap ini menjadi bagian penting dalam mengukur keberhasilan keseluruhan proses pelatihan, memastikan bahwa solusi dan keterampilan yang dikembangkan benar-benar relevan dan aplikatif bagi peserta. Melalui evaluasi prototype, survei kepuasan, penugasan praktik, serta penutupan kegiatan, pelatihan ini memberikan ruang refleksi bagi peserta sekaligus menjadi dasar untuk perbaikan berkelanjutan. Tahapan *test* dalam *Design Thinking* berfungsi untuk mengevaluasi efektivitas solusi melalui umpan balik pengguna, sehingga memungkinkan terjadinya penyempurnaan secara berkelanjutan terhadap hasil yang telah dikembangkan (Dam & Siang, 2022). Oleh karena itu, tahapan ini tidak hanya menutup proses pelatihan, tetapi juga membuka peluang pengembangan lebih lanjut bagi komunitas BPKPK KAS agar terus adaptif dan inovatif dalam menjawab tantangan desain di era digital.



Gambar 4. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat 30 April 2025 sekaligus penutupan

Dari hasil evaluasi, diketahui adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta terkait desain komunikasi visual, penggunaan software grafis, serta pemanfaatan AI dalam proses desain. Hasil akhir berupa proyek visual peserta dipresentasikan, dan peserta memberikan masukan untuk perbaikan modul di masa mendatang. Gambar diagram peningkatan pemahaman peserta ditampilkan di bawah bagian ini.



Gambar 7. Diagram hasil sebelum dan setelah pelaksanaan pelatihan

Berdasarkan diagram diatas, dapat diuraikan bahwa dalam kemampuan desain grafis vector para peserta mengalami peningkatan dari 35% menjadi 85% terutama dalam penyajian publikasi yang sesuai dengan kaidah-kaidah desain komunikasi visual, pemanfaatan AI meningkat dari 20% menjadi 80% terutama dalam penggunaan chat GPT dan Bing Image Creator, dan penggunaan perangkat lunak mengalami peningkatan dari 30% menjadi 90% terkait aplikasi desain grafis.

KESIMPULAN

Pelatihan yang dilaksanakan dengan pendekatan Design Thinking terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi desain grafis berbasis vektor serta pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI) di kalangan anggota komunitas BPK PKK KAS. Melalui lima tahapan utama—Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test—kegiatan ini berhasil menjawab tantangan utama yang dihadapi komunitas, khususnya dalam aspek literasi visual dan teknologi. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep desain vektor, dari tingkat awal sebesar 35% menjadi 85% setelah pelatihan. Begitu pula dengan pengetahuan mengenai integrasi AI dalam proses desain yang melonjak dari 20% menjadi 80%, menandakan antusiasme dan kemampuan peserta dalam mengadopsi teknologi baru. Keterampilan teknis dalam penggunaan perangkat lunak desain juga mengalami kemajuan pesat, dengan peningkatan penguasaan dari 30% ke 90%. Secara menyeluruh, pelatihan ini tidak hanya membekali peserta dengan kemampuan teknis,

tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri, meningkatkan kreativitas, serta memperluas wawasan mereka dalam produksi materi publikasi yang efektif dan berkualitas tinggi.

Untuk menjaga keberlanjutan dari hasil pelatihan ini, sejumlah strategi perlu diterapkan secara konsisten. Upaya yang disarankan mencakup penyelenggaraan pelatihan lanjutan yang mendalami aspek desain lanjutan dan pemanfaatan AI lebih kompleks, penguatan praktik desain rutin dalam konteks kegiatan komunitas, serta pemanfaatan alat bantu berbasis AI secara berkelanjutan. Di samping itu, evaluasi berkala perlu dilakukan untuk memantau perkembangan peserta, didukung dengan pendampingan dari mentor yang kompeten. Komunitas juga didorong untuk menjalin jejaring dengan desainer profesional dan lembaga terkait guna memperkaya wawasan serta membuka peluang kolaborasi. Penyediaan akses terhadap perangkat dan fasilitas desain grafis yang memadai juga menjadi faktor pendukung penting bagi kemajuan komunitas ini. Dengan penerapan langkah-langkah tersebut secara terstruktur dan berkelanjutan, diharapkan BPK PKK KAS mampu tumbuh menjadi komunitas yang adaptif, kreatif, dan profesional dalam menghadapi tantangan era digital dengan angka peningkatan di atas 50% untuk masa yang akan datang.

PUSTAKA

- Aji, A., Budiyono, N., Suhirman, S., Ratnasari, D., & Sejati, R. H. (2023). Metode Design Thinking Untuk Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Konsultasi Karir. *INTEK: Jurnal Informatika Dan Teknologi Informasi*, 6(1), 42–48. <https://doi.org/10.37729/intek.v6i1.2997>
- Arisa, N. N., Fahri, M., Putera, M. I. A., & Putra, M. G. L. (2023). Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking. *Teknika*, 12(1), 18–26. <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i1.549>
- Bimantara, A. W., & Paputungan, I. V. (2023). Perancangan Ui/Ux Desain Aplikasi Mobile Taman Sampah Desa Cepogo Dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Sains, Nalar, Dan Aplikasi Teknologi Informasi*, 2(2), 1–9. <https://doi.org/10.20885/snati.v2i2.20>
- Brown, T. (2009). Tim Brown urges designers to think big. *TED Talk*. Accessed On. http://www.ted.com/talks/tim_brown_urges_designers_to_think_big.html%5Cnhttp://www.ted.com/talks/lang/en/tim_brown_urges_designers_to_think_big.html%5Cnhttp://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Tim+Brown+urges+designers+to+think+big#0
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2022). *Stage 5 in the Design Thinking Process: Test*. Interaction Design Foundation.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Firman Mutaqin, & Gading Mas Algammar. (2024). Penerapan Smart Communication Bot Dengan Model Chatgpt Dalam Proses Pemilihan Dan Penempatan Objek Dalam Desain Poster Komersil. *JURNAL Dasarrupa: Desain Dan Seni Rupa*, 5(3), 1–9. <https://doi.org/10.52005/dasarrupa.v5i3.169>
- Hanifa, H., Sholihin, A., & Ayudya, F. (2023). Peran AI Terhadap Kinerja Industri Kreatif Di Indonesia. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 2(7), 2149–2158. <https://doi.org/10.59188/jcs.v2i7.446>
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- Li, H., Xue, T., Zhang, A., Luo, X., Kong, L., & Huang, G. (2024). The application and impact of artificial intelligence technology in graphic design: A critical interpretive synthesis. *Heliyon*, 10(21), e40037. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e40037>

- Nissa, I. C., Masjudin, M., & Sukanta, A. (2021). Pelatihan Perancangan Perangkat Pembelajaran Daring dan Luring sebagai Pendukung Belajar Dari Rumah. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 46–56. <https://doi.org/10.36312/linov.v6i2.562>
- Setiawan Akhmad Fikri. (2021). Pemanfaatan Artificial Intelligence Pada Proses Pengolahan Video Dan Gambar Di Smk Mathla'Ul Anwar. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa Informatika*, 2(1), 50–53.
- Tinarbuko, S. (2015). DEKAVE, Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 8(9).
- Widoseno, D., Voutama, A., & Ridwan, T. (2023). Perancangan Ui/Ux Berbasis Website Pada Penerimaan Peserta Didik Baru (Ppdb) Di Smk Taruna Karya 1 Karawang. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(2), 1401–1409. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i2.6864>
- Yulius, Y., & Lubis, H. R. N. (2024). PELATIHAN PENGAPLIKASIAN LOGO SEBAGAI IDENTITAS VISUAL PADA MEDIA PROMOSI UMKM DULANGKU.ID PALEMBANG. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1). <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v5i1.4016>
- Yulius, Y., & Pratama, E. (2021). Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 6(2). <https://doi.org/10.36982/jsdb.v6i2.1720>
- Yulius, Y., & Pratama Putra, M. E. (2021). *BESAUNG JURNAL SENI DESAIN DAN BUDAYA VOLUME 6 No.2 SEPTEMBER 2021 Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual*.

Format Sitasi: Yulius, Y., Halim, B., Lubis, H.R.N., Reno, Y., Verdianto, V. (2025). Workshop Desain Grafis Media Publikasi Komunitas di BPK PKK Kas Berbasis Kecerdasan Buatan. *Reswara. J. Pengabdi. Kpd. Masy.* 6(2): 1062-1071. DOI: <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v6i2.6472>



Reswara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat oleh Universitas Dharmawangsa Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommercial ShareAlike 4.0 ([CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/))