

RESEARCH ARTICLE

Pemanfaatan Teknologi Kecerdasan Buatan (AI) dalam Optimalisasi Desain Logo pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMK PGRI 2 Cimahi

Ranti Rachmawanti,* Cucu Retno Yuningsih and Sri Nurbani

Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Bandung, 40257, Jawa Barat, Indonesia

*Corresponding author: rantirach@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Era kontemporer ditandai oleh akselerasi perkembangan teknologi, dimana inovasi, khususnya di bidang kecerdasan buatan (AI), telah merasuk ke berbagai sektor kehidupan, termasuk industri kreatif. Fenomena ini menciptakan urgensi bagi institusi pendidikan untuk mengintegrasikan teknologi terkini ke dalam kurikulum guna mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan dunia kerja di masa depan. Artikel ini membahas tentang hasil dari implementasi teknologi AI dalam pembuatan desain logo di SMK PGRI 2 Cimahi. Kegiatan abdimas ini mengusulkan sebuah pendekatan inovatif melalui implementasi teknologi tepat guna yang mudah diakses dan diterapkan. Platform desain grafis berbasis kecerdasan buatan (AI) seperti Canva, dengan fitur-fitur generatifnya, menawarkan solusi praktis. Metodologi pelaksanaan kegiatan pengabdian ini mengadopsi pendekatan kualitatif partisipatif yang berfokus pada kolaborasi aktif antara tim pelaksana, guru, dan siswa. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi AI dalam seni dan desain dapat memperluas kreativitas siswa dalam berkreasi seni yang lebih inovatif, menarik, dan interaktif. Selain itu, teknologi ini juga berpotensi untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran seni budaya, terutama dalam membuat rancangan desain logo, poster dan materi publikasi lainnya.

Key words: *Artificial Intelligence, Canva, Desain Logo, Seni Budaya.*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi, khususnya di bidang kecerdasan buatan (AI), telah membuka babak baru dalam kreasi seni dan desain. Transformasi digital ini telah mengubah paradigma produksi visual, beralih dari proses konvensional yang intensif secara manual menuju model kerja yang lebih efisien dan berbasis komputasi. Dalam konteks desain grafis, kemunculan teknologi AI generatif, seperti yang dikembangkan dari arsitektur *Generative Adversarial Networks* (GANs) dan model difusi, telah memungkinkan penciptaan aset visual yang kompleks, termasuk desain logo, dengan intervensi manusia yang minimal. Teknologi ini tidak hanya mempercepat iterasi desain, tetapi juga membuka kemungkinan eksplorasi gaya dan konsep yang sebelumnya sulit dijangkau. Beberapa studi ilmiah telah mengonfirmasi bahwa AI berperan sebagai katalisator dalam demokratisasi desain grafis, menjadikan proses kreatif lebih mudah diakses oleh individu yang tidak memiliki latar belakang keahlian teknis [1]. Dengan kemampuannya untuk mengidentifikasi pola visual, menggabungkan elemen estetika, dan menghasilkan variasi desain secara massal, AI telah menempatkan dirinya sebagai alat esensial yang tidak hanya mendukung, tetapi juga mengoptimalkan proses kreatif. Fenomena ini menandai pergeseran

signifikan dari desain sebagai domain eksklusif para profesional terlatih menjadi domain yang lebih inklusif dan partisipatif. Oleh karena itu, pemahaman dan penguasaan terhadap teknologi ini menjadi prasyarat krusial bagi individu dan institusi yang ingin tetap relevan dalam lanskap industri kreatif yang terus berevolusi.

Menurut kajian yang dilakukan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat merubah budaya masyarakat dalam berinteraksi, berkomunikasi serta untuk mendapatkan informasi [2]. Hal ini berdampak pula bagi perkembangan seni dan budaya. Perkembangan teknologi juga mempengaruhi berkembangnya media serta teknologi digital sehingga dapat mengubah seni dan budaya. Pesatnya percepatan teknologi AI ini menciptakan urgensi yang signifikan dalam konteks pendidikan, khususnya di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang berfungsi sebagai jembatan antara dunia pendidikan dan dunia kerja. Kurikulum mata pelajaran Seni Budaya di SMK, meskipun esensial dalam menumbuhkan kreativitas dan apresiasi seni, sering kali masih berfokus pada pendekatan konvensional yang tidak sepenuhnya terintegrasi dengan kebutuhan industri modern yang serba digital. Kesenjangan ini tercermin dari tantangan praktis yang dihadapi oleh siswa dan guru, seperti ketersediaan perangkat lunak desain profesional yang mahal, kebutuhan akan spesifikasi komputer yang tinggi, dan durasi pembelajaran yang terbatas.

Situasi ini berpotensi menghambat siswa dalam mengembangkan kompetensi digital yang relevan dan membangun portofolio yang kompetitif. Berbagai literatur akademis telah menyoroti pentingnya adopsi teknologi tepat guna di lingkungan pendidikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan relevansi kurikulum [3] [4]. Oleh karena itu, pengenalan dan pemanfaatan teknologi AI yang tersemat dalam platform desain yang *userfriendly* seperti Canva, menjadi solusi strategis untuk mengatasi tantangan tersebut. Teknologi ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, bereksperimen dengan ide-ide kreatif, dan menghasilkan karya desain logo yang berkualitas tinggi, tanpa terbebani oleh kompleksitas teknis. Implementasi ini bukan hanya tentang mengajar alat baru, melainkan tentang mempersiapkan siswa dengan pola pikir inovatif dan adaptif yang akan menjadi aset berharga di masa depan. Tim Abdimas telah bertemu dengan pengurus PGRI Kota Cimahi dan menyampaikan maksud dari kegiatan abdimas ini. Pimpinan PGRI Kota Cimahi menerima dengan antusias dan terbuka, serta langsung memberikan arahan untuk kegiatan ini difokuskan pada peningkatan kemampuan siswa di SMK PGRI 2 Cimahi, khususnya dalam menggunakan teknologi AI dalam mata Pelajaran Seni dan Budaya.

Secara spesifik, pengabdian ini menargetkan SMK PGRI 2 Cimahi, sebuah institusi pendidikan kejuruan yang memiliki Jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran. Jurusan ini, dalam kurikulumnya, secara inheren menuntut kompetensi di bidang pemasaran digital dan visual, di mana kemampuan membuat desain logo menjadi salah satu prasyarat fundamental. Namun, observasi awal menunjukkan bahwa pengetahuan dan pemahaman baik dari guru mata pelajaran maupun siswa mengenai integrasi teknologi AI dalam proses kreatif masih terbatas. Keterbatasan ini menghambat optimalisasi potensi pembelajaran dan menghambat pencapaian tujuan kurikuler secara maksimal. Akibatnya, siswa lulusan berpotensi tidak memiliki keterampilan yang memadai untuk bersaing dalam pasar kerja yang semakin kompetitif dan berbasis digital. Berdasarkan identifikasi permasalahan ini, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang terstruktur dan berfokus pada pemanfaatan teknologi AI untuk desain logo menjadi sangat diperlukan. Inisiatif ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan kompetensi yang ada, memberikan nilai tambah pada proses pembelajaran, dan secara langsung berkontribusi pada peningkatan kualitas lulusan SMK PGRI 2 Cimahi agar siap menghadapi tuntutan industri.

Pemilihan materi dan jadwal kegiatan ini dimaksudkan agar kegiatan belajar mengajar tetap berjalan sesuai dengan jadwal sekolah. Kegiatan Abdimas penerap teknologi/seni tepat guna ini juga sebagai bentuk akselerasi pengembangan kualitas pembelajaran dengan pengalaman baru dan mengubah mindset tentang "*future skill*". Dunia seni saat ini khususnya seni visual, telah mengalami perubahan yang cepat dan signifikan. Salah satu trennya adalah perkembangan media. Berbagai media seni rupa yang muncul selama ini secara tidak langsung telah meningkatkan dan mempengaruhi perkembangan seni rupa. Dalam evolusi budaya dan peradaban manusia, seni dan teknologi merupakan dua sisi yang saling melengkapi dan membutuhkan satu sama lain [5].

Tinjauan Pustaka

Fenomena saat ini menunjukkan bahwa AI telah meresapi berbagai dimensi produksi kreatif, mulai dari desain visual hingga strategi branding, sambil memunculkan pertanyaan etis, hak cipta, dan dampak budaya yang signifikan [6]. Perubahan ini tidak hanya mempercepat aliran kerja kreatif tetapi juga menantang konsep keaslian, kepengarangan, dan tanggung jawab sosial dalam praktik desain budaya kontemporer [7]. Definisi dan kerangka konseptual AI dalam seni budaya dapat dipahami sebagai penggunaan agen komputasional yang mampu menghasilkan, memodifikasi, atau merekayasa konten visual, suara, dan

bentuk ekspresi lainnya melalui pembelajaran mesin, algoritme generatif, serta interaksi manusia-mesin yang dinamis [8]. Dalam konteks desain grafis dan identitas visual budaya, AI berfungsi sebagai sistem desain generatif yang mengoptimalkan proses kreatif, memungkinkan eksplorasi variasi desain secara cepat, serta mendukung adaptasi budaya dan personalisasi keluaran desain bagi audiens yang beragam [9]. Secara lebih luas, pemaparan ini juga sejalan dengan kajian terkini mengenai bagaimana konten digital-termasuk identitas merek ditransformasikan melalui alat AI yang mempercepat iterasi desain, memupuk inovasi, dan menantang gap pengetahuan antara desain tradisional dan praktik berbasis data [10].

Fungsi, peran, dan manfaat AI dalam seni budaya meliputi otomatisasi tugas berulang, analisis dataset besar, serta kemampuan menghasilkan beberapa iterasi desain secara simultan untuk mencapai tujuan estetika, fungsional, dan eksperimental yang beragam. Dalam arsitektur dan desain visual, AI terbukti meningkatkan efisiensi alur kerja, memfasilitasi optimasi elemen visual, dan mendorong keberlanjutan melalui desain yang lebih responsif terhadap konteks lingkungan-taktik yang relevan bagi desain budaya yang menekankan kesinambungan antara identitas budaya dan inovasi teknologi [11]. Selain itu, AI berperan sebagai alat perangsang ide (*ideation*) yang memperkaya bahasa estetika visual, memungkinkan desainer untuk merespons narasi budaya secara dinamis melalui representasi visual yang relevan secara budaya, simbolik, dan emosional. Dalam ranah branding, AI memungkinkan pengembangan identitas visual yang lebih responsif terhadap pasar global sambil menjaga adaptasi budaya lokal melalui analisis elemen desain (warna, tipografi, ikon) dan hubungan simboliknya dengan audiens target [12].

Pemanfaatan khusus AI dalam membuat desain logo menonjol sebagai contoh konkrit bagaimana teknologi ini mentransformasikan praktik budaya dan komersial. Analisis sistematis terhadap elemen desain logo menunjukkan bahwa AI dapat memetakan hubungan antara elemen visual dan respons konsumen, serta menavigasi variasi budaya dan bahasa visual di tingkat global maupun lokal [12]. Dalam konteks identitas merek budaya, AI juga memberi peluang untuk menstimulasi kreativitas desain logo melalui generatif desain menghasilkan banyak konfigurasi yang memenuhi parameter budaya, simbolik, serta tujuan merek-serta memfasilitasi iterasi cepat untuk kajian kohesif antara identitas merek dan norma budaya setempat [13]. Pada saat yang sama, kajian tentang strategi branding multikanal menyoroti bagaimana simbol, estetika kemasan, dan nilai moral-emosional merek berperan dalam memperkuat pengenalan merek dan hubungan emosional dengan konsumen, perihal yang semakin dapat didorong oleh AI melalui personalisasi konten dan respons konteks budaya [14]. Namun, pemanfaatan AI untuk desain logo juga menuntut perhatian terhadap hak kekayaan intelektual, transparansi, dan kejelasan atribusi kreatif, sehingga desain logo berbasis AI tidak hanya menambah efisiensi tetapi juga menuntut kerangka etika yang jelas [12].

Oleh karena itu, penting untuk membuat kerangka kerja etika, kebijakan hak cipta yang adaptif, serta pendidikan yang mempersiapkan desainer menghadapi AI sebagai mitra kolaboratif-bukan pengganti. Penelitian-penelitian terkini mendorong pendekatan co-design, studi kasus lintas budaya, serta pengembangan praktik pedagogi yang memadukan kreativitas manusia dengan kemampuan AI secara bertanggung jawab, termasuk dalam domain desain logo dan identitas budaya [15]. Secara keseluruhan, pemahaman sistematis tentang AI dalam seni budaya memerlukan sinergi antara inovasi teknis, kepekaan budaya, dan kerangka etika yang kuat untuk memastikan AI berkontribusi pada pelestarian, representasi, dan reinterpretasi budaya secara inklusif dan berkelanjutan [16].

Metodologi Penelitian

Pengabdian ini berupa penerapan teknologi atau seni tepat guna yang berfokus pada implementasi pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI) yakni Canva AI dalam pembuatan desain logo. Metodologi pelaksanaan kegiatan pengabdian ini mengadopsi pendekatan kualitatif-partisipatif yang berfokus pada kolaborasi aktif antara tim pelaksana, guru, dan siswa. Seluruh tahapan dirancang secara sistematis untuk memastikan keberhasilan program dan pencapaian target yang telah ditetapkan. Pelaksanaan kegiatan Abdimas ini dilaksanakan secara onsite, yang akan diikuti oleh siswaswisi SMK PGRI 2 Cimahi. Metode yang digunakan adalah penyampaian materi secara langsung dan interaktif dalam menerapkan teknologi yang digunakan. Para Siswa akan diberikan modul/tutorial tentang teknologi canva AI dan tahapan pemanfaatan fitur untuk perancangan logo. Berikut (gambar 1) adalah tahapan pelaksanaan pengabdian pada masyarakat yang akan dilakukan:



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan abdimas

SMK PGRI 2 Cimahi sebagai mitra dari kegiatan abdimas ini akan berpartisipasi sebagai fasilitator kegiatan yang mengerahkan anggotanya, yakni siswa-siswi kelas X dan XI untuk berperan aktif dalam kegiatan abdimas ini. Kegiatan Abdimas ini merupakan bentuk upaya untuk mengenalkan kepada masyarakat, khususnya siswa dan guru di sekolah tentang perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam bidang Seni, khususnya dalam perancangan dan desain logo, yang merupakan salah satu materi dalam mata Pelajaran seni budaya di SMK. Sehingga diharapkan para guru dapat mengimplementasikan teknologi tersebut untuk mata pelajaran seni dan budaya di sekolah, sebagai salah satu target pencapaian pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Profil Mitra Sasar

Mitra sasaran dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah SMK PGRI 2 Cimahi. SMK PGRI 2 CIMAHI merupakan sekolah swasta yang Terletak di Kelurahan Citeureup, Kecamatan Cimahi Utara Kota Cimahi. Memiliki 4 jurusan yaitu : Farmasi Klinis dan Komunitas, Bisnis Daring dan Pemasaran, Akuntansi Keuangan Lembaga, dan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran. SMK PGRI 2 Cimahi berlokasi di Jl. Encep Kartawiria No.153, Citeureup, Kec. Cimahi Utara, Kota Cimahi, Jawa Barat 40512. Pada gambar 2 menunjukkan bahwa tim Abdimas telah bertemu dengan pengurus PGRI Kota Cimahi dan menyampaikan maksud dari kegiatan abdimas ini. Pimpinan PGRI Kota Cimahi menerima dengan antusias dan terbuka, serta langsung memberikan arahan untuk kegiatan ini difokuskan pada peningkatan kemampuan siswa di SMK PGRI 2 Cimahi, khususnya dalam menggunakan teknologi AI dalam mata Pelajaran Seni dan Budaya.



Gambar 2. Proses persetujuan kegiatan abdimas dengan SMK PGRI 2 Cimahi

SMK PGRI 2 Cimahi, dengan keberadaan Jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran, memiliki potensi yang sangat besar untuk diberdayakan. Lingkungan akademik ini sudah memiliki landasan yang kuat terkait konsep bisnis dan pemasaran, sehingga siswa memiliki pemahaman teoritis yang relevan. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini tidak dimulai dari nol, melainkan akan membangun di atas fondasi pengetahuan yang sudah ada. Potensi pemberdayaan ini mencakup dua aspek utama:

- 1. Potensi pada Siswa:** Siswa di jurusan ini secara alami memiliki minat dan motivasi untuk mempelajari keterampilan yang menunjang karier di bidang digital. Kegiatan pengabdian ini akan berfungsi sebagai katalis untuk mengubah minat tersebut menjadi kompetensi yang terukur. Dengan adanya pelatihan ini, siswa dapat langsung mengaplikasikan pengetahuan mereka tentang branding dan pemasaran ke dalam karya nyata, seperti logo, yang dapat menjadi bagian dari portofolio pribadi mereka.
- 2. Potensi pada Guru:** Guru mata pelajaran di SMK PGRI 2 Cimahi memiliki peran sentral dalam memastikan keberlanjutan proses pembelajaran. Dengan memberikan pelatihan dan pendampingan kepada para guru mengenai fitur AI di Canva, pengabdian ini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek kepada siswa, tetapi juga menciptakan efek berganda (*multiplier effect*). Guru akan menjadi agen perubahan yang dapat terus mengintegrasikan teknologi ini dalam kurikulum secara mandiri, memastikan bahwa proses pembelajaran tetap relevan seiring dengan perkembangan teknologi di masa depan.

Berdasarkan uraian potensi masyarakat sasaran di atas. Tujuan utama dari pengabdian ini adalah untuk mengoptimalkan proses pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya di SMK PGRI 2 Cimahi melalui pemanfaatan teknologi AI. Secara spesifik, tujuan yang ingin dicapai adalah:

- Meningkatkan kompetensi siswa dalam menggunakan fitur AI pada platform Canva untuk membuat desain logo.
- Membantu siswa menciptakan karya desain logo yang lebih kreatif dan efisien sebagai bagian dari tugas mata pelajaran.
- Menyediakan solusi teknologi tepat guna yang mudah diakses dan diterapkan oleh siswa, tanpa memerlukan perangkat lunak yang rumit.
- Membangun kolaborasi yang berkelanjutan antara pihak perguruan tinggi dengan institusi pendidikan menengah kejuruan.

- Mempromosikan Program Studi S1 Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, sebagai pilihan studi lanjutan bagi siswa SMK yang memiliki minat di bidang kreatif.

Implementasi dan Hasil Pengabdian

Berdasarkan analisis permasalahan yang ada di SMK PGRI 2 Cimahi, solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian ini berfokus pada pendekatan aplikatif dan interaktif. Solusi ini dirancang untuk menjembatani kesenjangan kompetensi dan memberikan nilai tambah yang signifikan pada proses pembelajaran. Berikut adalah uraian solusi yang akan diimplementasikan:

1. **Fasilitasi Akses Teknologi Tepat Guna:** Solusi ini secara langsung mengatasi kendala akses terhadap perangkat lunak desain yang mahal. Dengan memanfaatkan Canva, yang dapat diakses melalui web browser dan perangkat mobile, siswa dapat belajar dan berkreasikan kapan saja dan di mana saja, tanpa terhambat oleh keterbatasan perangkat keras.
2. **Pendampingan *Project-Based Learning*:** Siswa akan diberikan tugas proyek nyata, yaitu membuat desain logo untuk sebuah bisnis fiktif atau usaha kecil yang mereka kembangkan sendiri. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk menerapkan pengetahuan secara langsung dan interaktif, sekaligus mengasah kemampuan pemecahan masalah kreatif.
3. **Evaluasi Formatif Berbasis Portofolio:** Keberhasilan program akan diukur tidak hanya dari hasil akhir, tetapi juga dari perkembangan portofolio siswa. Proses ini akan menjadi evaluasi interaktif yang memberikan umpan balik konstruktif dan memotivasi siswa untuk terus meningkatkan kualitas karya mereka.

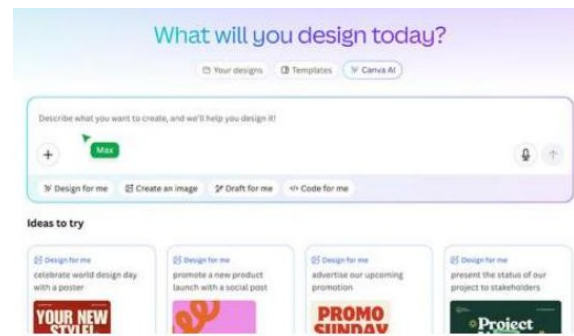
Hasil dari penerapan kegiatan abdimas ini dapat menjadi dasar untuk pelaksanaan solusi berikutnya dalam bentuk pertunjukan sederhana yang menampilkan hasil karya yang telah dibuat pada saat praktik penerapan teknologi. Hal ini dimaksudkan agar para siswa dapat mengimplementasikan pengalaman yang diperoleh pada saat proses pembelajaran di kelas. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2025 yang berlokasi di SMK PGRI 2 Cimahi. Berikut adalah tahapan pelaksanaan kegiatan:

1. Tahap Persiapan.

Pada tahap persiapan ini, tim Abdimas melakukan beberapa aktivitas yakni:

- a. **Pendataan peserta** yang berpartisipasi pada kegiatan abdimas, terdiri dari 25 siswa/siswi SMK PGRI 2 Cimahi jurusan perkantoran yang memiliki minat di dalam perancangan desain dan logo
- b. **Ujicoba terhadap teknologi AI di Canva**

Canva merupakan platform desain grafis online yang memudahkan pengguna membuat materi visual seperti poster, presentasi, dan konten media sosial tanpa memerlukan keahlian desain mendalam. Platform ini menawarkan antarmuka intuitif dengan sistem *drag-and-drop* serta ribuan template siap pakai. Canva AI (Gambar 3) adalah asisten virtual berbasis kecerdasan buatan percakapan yang terintegrasi dalam platform Canva, menggabungkan berbagai alat generatif untuk menghasilkan desain, gambar, teks, dan video secara instan dari prompt teks atau suara. Fitur utamanya mencakup Magic Design untuk desain personalisasi cepat, *Text to Image* yang mengubah deskripsi teks menjadi visual unik, serta editing video otomatis memperbaiki bagian suatu objek atau membuat yang baru.



Gambar 3. Visual dari Canva AI

Tim Abdimas melakukan ujicoba terhadap fitur dan tools dari Canva AI untuk memastikan bahwa teknologi ini telah sesuai dengan kompetensi yang dimiliki oleh peserta dan siap digunakan secara optimal. Selain itu, tahap ujicoba ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan dan mencari Solusi Ketika teknologi tersebut diimplementasikan.

c. Pembuatan Modul Penggunaan Teknologi AI

Selain itu, tim Abdimas membuat Modul Ajar yang dapat dilihat pada gambar 4 untuk para siswa agar dapat menggunakan teknologi AI, dalam hal ini Canva AI dengan mudah. Modul ajar ini berisi materi yang dapat menjadi panduan siswa untuk melaksanakan berbagai aktivitas selama kegiatan pengabdian berlangsung. Isi dari materi modul meliputi definisi dan metode penggunaan AI secara umum untuk pembuatan desain logo, dan materi tentang tata cara menggunakan fitur Canva AI untuk mendesain logo.



Gambar 4. Modul pembelajaran untuk siswa

2. Tahap Pelaksanaan.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan pada tanggal 22 Oktober 2025 bertempat di SMK PGRI 2 Cimahi (Gambar 5), dengan dihadiri oleh 25 peserta dari siswa yang telah dipilih memiliki minat dalam bidang seni dan desain.



Gambar 5. Pembukaan kegiatan abdimas bersama dengan pihak SMK PGRI 2 Cimahi

Berikut adalah uraian rangkaian kegiatan pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI) untuk optimalisasi pembuatan desain logo dalam mata Pelajaran Seni Budaya di SMK PGRI 2 Cimahi:

- a. Pemberian materi tentang perkembangan teknologi AI dalam bidang seni dan desain

Pada sesi pertama yang ditampilkan pada gambar 6 ini, para peserta yang merupakan siswa-siswi dari SMK PGRI 2 Cimahi diberikan materi tentang definisi, jenis, perkembangan dan penggunaan AI saat ini beserta peluang apa saja yang dapat dijadikan prospek dalam dunia industri seni. Materi ini memberikan wawasan kepada para siswa bahwa dunia seni, khususnya seni rupa telah banyak menggunakan teknologi kecerdasan buatan/AI untuk membantu dalam membuat rancangan atau desain dari karya yang akan dibuat.



Gambar 6. Pemberian Materi kepada para peserta

Setelah pemberian materi tentang perkembangan teknologi AI dalam dunia seni dan desain, materi berikutnya adalah tentang teknologi AI yang ada pada aplikasi web yakni Canva. Siswa diberikan penjelasan tentang fitur-fitur dan tools yang ada di dalam Canva AI serta diberikan materi cara membuat prompt desain agar sesuai dengan rancangan yang akan dibuat di aplikasi canva tersebut.

- b. Praktik pembuatan desain logo menggunakan Canva AI
- Sesi utama dari abdimas ini adalah praktik menggunakan teknologi AI pada aplikasi Canva. Para siswa langsung mengerjakan di komputer sekolah secara individual. Masing-masing siswa mendapatkan modul penggunaan teknologi Canva AI. Di dalam modul sudah dibuat beberapa tahapan dan instruksi dalam membuat desain logo. Tema dari logo sudah ditentukan, akan tetapi siswa diberikan kebebasan untuk merancang dengan daya kreativitas mereka

masing-masing, peraktik pembuatan desain siswa ditunjukkan pada gambar 7 di bawah ini.



Gambar 7. Suasana praktik pembuatan desain logo

Modul praktik sangat membantu peserta dalam memahami dan mengimplementasikan tahapan-tahapan penggunaan teknologi Canva AI. Namun demikian, pendampingan tetap dilakukan karena ada beberapa tahap dalam pengerjaan pembuatan logo memerlukan teknik tertentu. Hal ini dilakukan agar hasil dari logo yang telah dibuat sesuai dengan instruksi yang sudah diberikan di Modul.

Hasil dari penggunaan teknologi Canva AI ini adalah desain logo yang telah dibuat oleh masing-masing siswa. Gambar 8 berikut adalah beberapa karya dari siswa yang telah diberikan penilaian oleh tim Abdimas:



Gambar 8. Hasil karya peserta

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan karya desain yang telah dibuat, dapat dikatakan bahwa teknologi AI dalam pembuatan desain logo dengan aplikasi Canva AI telah diadaptasi dengan baik oleh peserta, yakni para siswa SMK PGRI 2 Cimahi. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi AI dalam seni dan desain dapat memperluas kreativitas siswa dalam berkreasi seni yang lebih inovatif, menarik, dan interaktif. Selain itu, teknologi ini juga berpotensi untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran seni budaya, terutama dalam membuat rancangan desain logo, poster dan materi publikasi lainnya yang lebih inovatif dan kekinian. Keberhasilan program ini dapat menjadi model bagi pengembangan teknologi dalam pendidikan seni di berbagai daerah, dengan harapan terciptanya lingkungan pembelajaran yang lebih modern dan inspiratif.

Daftar Pustaka

1. Sun L, Chen Y. The Democratization of Design: How AI Tools are Reshaping Visual Communication and Accessibility. *Journal of Digital Arts and Humanities*. 2022;7(1):55-72.
2. Haryadi RN, Yusup AM, Utarinda D, Mustika IA, Sandra D, Rokhmawati DU. Sosialisasi Penggunaan Aplikasi E-Learning Berbasis Website di Masa Pandemi Covid-19. *BEMAS: Jurnal Bermasyarakat*. 2021;2(2):110-5.
3. Jones RA. Integrating User-Friendly Technology in Vocational Education: A Paradigm Shift for Curriculum Development. *Journal of Educational Technology and Research*. 2020;15(4):123-45.
4. Widya A, Budi S. Adaptasi Kurikulum SMK Berbasis Industri 4.0: Kajian Penerapan Teknologi Tepat Guna di Lingkungan Sekolah Vokasi. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 2023;12(1):45-60.
5. Zen AP, Yuningsih CR. Lokakarya Fotografi: Penggunaan Media Sosial Untuk Kreativitas Siswa di Masa Pandemi. *BEMAS: Jurnal Bermasyarakat*. 2021;2(1):43-52.
6. Hassan M. The Role of Artificial Intelligence in Enhancing Cultural Sustainability Through Visual Design. *Artic*. 2025;887-908.
7. Rosyida H, Syafei A, Nuha M. The Evolving Field of Graphic Design: Challenges and Opportunities in the Integration of Artificial Intelligence. *IJGD*. 2025;3(1):19-38.
8. Satrinia D, Firman R, Fitriati T. Potensi Artificial Intelligence dalam Dunia Kreativitas Desain. *Journal of Informatics and Communication Technology*. 2023;5(1):159-68.
9. Indrawati D. AI-Augmented Branding: Exploring the Impact of Generative Design Tools on Visual Identity Development in the Creative Industry. *International Journal of Graphic Design*. 2025;3(2):192-212.
10. Zhou S. The Impact of Artificial Intelligence on the Evolution of Graphic Design: Current Practices and Challenges. *Premier Journal of Science*. 2025:100151.
11. Song F. *Beyond Toolness*; 2025. p. 1-26.
12. Li X. Research on Multidimensional Communication Strategies for Brand Building. *Communications in Humanities Research*. 2025;76(1):91-7.
13. Floridi L. Introduction to the Special Issues. *American Philosophical Quarterly*. 2024;61(4):301-7.
14. Sigloch H, Bierkandt F, Singh A, Gadicherla A, Laux P, Luch A. 3D Printing - Evaluating Particle Emissions of a 3D Printing Pen. *Journal of Visualized Experiments*. 2020.
15. Isnanta SD. Penciptaan Karya Seni Mixed Media Berbasis Eksperimentasi Dengan Teknik Assemblage. *Abdi Seni*. 2015;6(1).
16. Abdullah F. Fenomena Digital Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi DKV: Seni Rupa dan Desain*. 2019;4(1):47-58.