

RESEARCH ARTICLE

Pelatihan Artificial Intelligence Tools Dalam Meningkatkan Kreativitas dan Produktivitas Generasi Muda

Kurniawan Nur Ramadhani*, Febryanti Sthevanie, Gia S. Wulandari

Fakultas Informatika, Universitas Telkom, Jl. Terusan Komunikasi no 1, Kab Bandung, Indonesia

*Corresponding author: kurniawannr@telkomuniversity.ac.id / Universitas Telkom

Received on (18/Mei/2025); accepted on (31/Juli/2025)

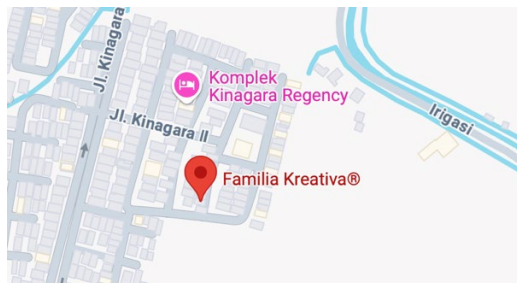
Abstrak

Familia Kreativa adalah sebuah Social Enterprise yang berfokus pada pengembangan produk edukasi kreatif untuk anak-anak usia 3-9 tahun. Dengan visi untuk menginspirasi keluarga di seluruh dunia, Familia Kreativa menyediakan berbagai *printable* berkualitas yang mendukung proses belajar yang menyenangkan dan interaktif. Sebagai *Social Enterprise*, Familia Kreativa tidak hanya berfokus pada keuntungan bisnis, tetapi juga memiliki misi sosial untuk mendukung pengembangan kreativitas anak-anak di Indonesia. Di sisi lain, kemajuan teknologi, khususnya *Artificial Intelligence* (AI), muncul peluang besar dalam bidang desain grafis. AI memungkinkan desainer untuk bekerja lebih cepat, efisien, dan inovatif. Pelatihan AI *tools* kemudian telah dilaksanakan untuk membekali para generasi muda binaan Familia Kreativa dengan keahlian penggunaan AI *tools* khususnya pada bidang desain grafis. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan produktivitas, terutama bagi anggota remaja, serta memberikan pemahaman tentang potensi dan keterbatasan AI dalam desain grafis, agar dapat memanfaatkannya secara bijak

Keywords: AI tools, desain grafis, Familia Kreativa, generasi muda

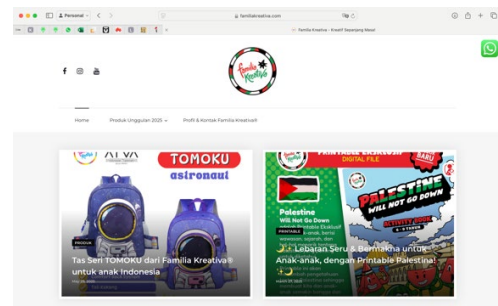
Pendahuluan

Familia Kreativa adalah sebuah Social Enterprise yang beralamat di Jl. Kinagara Regency J No.3, Lengkong, Kec. Bojongsoang, Kabupaten Bandung, seperti yang dapat dilihat pada Gambar 1. Familia Kreativa berfokus pada pengembangan produk edukasi kreatif untuk anak-anak usia 3-9 tahun, yang dapat diakses pada *website* resminya: <https://familiakreativa.com> (lihat . Dengan visi untuk menjadi entitas yang menginspirasi keluarga di seluruh dunia, Familia Kreativa menyediakan berbagai *printable* berkualitas yang dirancang untuk mendukung proses belajar yang menyenangkan, interaktif, dan penuh kreativitas. Produk-produk ini dikembangkan oleh para ahli pendidikan dan desainer profesional, serta melalui kurasi yang ketat untuk memastikan kualitas dan kesesuaian dengan kebutuhan serta tahap perkembangan anak-anak.



Gambar 1 Lokasi Familia Kreativa

Selain *printable*, Familia Kreativa juga memproduksi berbagai produk edukasi, seperti buku, poster, *banner*, kartu belajar, stiker, dan produk kreatif lainnya yang dapat digunakan di berbagai *setting*, mulai dari rumah, sekolah, hingga lembaga pendidikan. Beberapa contoh produk Familia Kreativa dapat dilihat pada Gambar 3. Semua produk ini bertujuan untuk merangsang kreativitas dan memperkaya pengalaman belajar anak-anak.



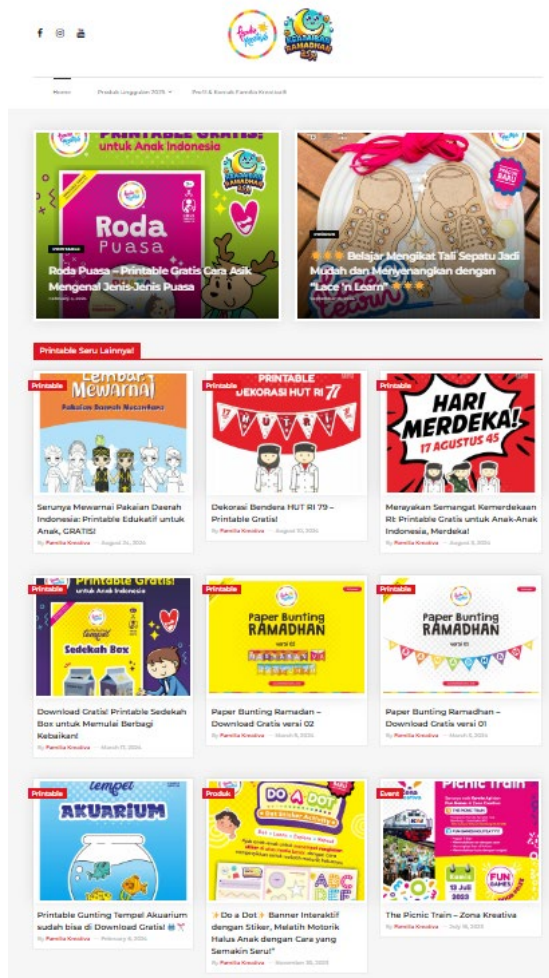
Gambar 2 Website Familia Kreativa

Sebagai *Social Enterprise*, Familia Kreativa tidak hanya berfokus pada pencapaian bisnis semata, tetapi juga memiliki misi sosial yang kuat untuk mendukung pengembangan kreativitas anak-anak di Indonesia. Familia Kreativa percaya bahwa kreativitas adalah kunci untuk membentuk generasi masa depan yang cerdas, mandiri, dan penuh empati. Dengan prinsip *rahmatan lil 'alamin* serta visi "Kreatif Sepanjang Masa", Familia Kreativa berkomitmen untuk membawa manfaat bagi masyarakat luas dan turut serta dalam membangun generasi kreatif yang akan membawa perubahan positif di dunia.

Namun, dalam proses pengembangan produk yang sangat bergantung pada desain grafis dan kreativitas, Familia Kreativa menghadapi tantangan dalam hal efisiensi waktu produksi dan regenerasi ide desain, terutama karena sebagian besar proses dikerjakan secara manual. Hal ini menjadi semakin krusial seiring meningkatnya permintaan produk, kebutuhan akan inovasi yang konsisten, serta keterbatasan sumber daya manusia yang kompeten dalam bidang desain. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi yang dapat membantu mempercepat proses desain sekaligus tetap menjaga kualitas dan nilai edukatif dari produk yang dihasilkan.

Di era digital ini, *Artificial Intelligence* (AI) telah membuka

banyak peluang baru, termasuk di bidang desain grafis. Desain grafis telah berkembang jauh dari hanya menggunakan perangkat lunak konvensional. Kini AI memungkinkan desainer untuk menciptakan karya lebih cepat, lebih efisien, dan dengan ide-ide yang lebih inovatif [1], [2]. Alat berbasis AI dapat membantu dalam pengolahan gambar, pembuatan ilustrasi, penyuntingan foto, hingga analisis tren desain yang relevan dengan pasar. AI dapat menjadi mitra yang kuat dalam mengasah keterampilan desain, karena AI mampu memberikan saran otomatis, mempercepat proses desain, dan menginspirasi ide-ide baru.



Gambar 3 Beberapa hasil karya Familia Kreativa

Untuk dapat membantu Familia Kreativa meningkatkan efisiensi dalam pembuatan produknya, tim abdimas Fakultas Informatika Universitas Telkom mengadakan kegiatan pelatihan AI tools guna meningkatkan kreativitas dan produktivitas Familia Kreativa, khususnya bagi anggota yang berusia remaja. Selain itu, dari pelatihan ini juga para anggota dapat terlatih dan memahami sejauh mana kemampuan dan keterbatasan AI dalam aplikasi desain grafis sehingga dapat secara bijak memanfaatkan AI.

Tinjauan Pustaka

Perkembangan Artificial Intelligence sangat signifikan dalam beberapa tahun terakhir ini, termasuk di dalam dunia desain grafis. Saat ini beberapa tools desain pun telah mengembangkan fitur AI yang dapat digunakan oleh pengguna untuk dapat membuat produksi desain grafis menjadi lebih efisien.

Perkembangan Artificial Intelligence Dalam Desain

Grafis

Dalam dunia desain grafis, penggunaan AI telah mengubah proses desain. AI. Terdapat empat pendekatan dalam penggunaan AI dalam desain grafis, yaitu: otomatisasi, bantuan, eksplorasi kreatif,

dan respons emosional [3]. Ini menunjukkan bahwa AI tidak hanya meningkatkan efisiensi kerja, tetapi juga memperluas ruang ekspresi kreatif bagi desainer. Teori ini pun sejalan dengan survei yang telah dilakukan pada mahasiswa desain [4], yang mana ditemukan bahwa AI dapat mempercepat alur kerja dan meningkatkan ketepatan teknis, meskipun tetap diperlukan keseimbangan antara peran teknologi dan kreativitas manusia.

Dari sisi teknis, beragam pendekatan AI seperti Generative Adversarial Networks (GAN), Neural Style Transfer (NST), dan arsitektur berbasis Transformer telah diterapkan dalam berbagai perangkat desain populer seperti DALL-E, Midjourney, dan Deep Dream. Penelitian oleh Gatys et al. [5] mengenai NST menjadi fondasi penting dalam pengubahan gaya visual secara otomatis, sementara Guo et al. [6] mengusulkan LayoutT-CVAE sebagai solusi untuk merancang tata letak secara otomatis, yang terbukti efektif dalam menghemat waktu serta meningkatkan presisi desain.

Dari sisi manfaat praktis, AI terbukti mampu meningkatkan efisiensi produksi dan menurunkan biaya operasional. Mustafa [7] menunjukkan bahwa AI mengotomatisasi tugas-tugas repetitif dalam desain, sehingga dapat mempercepat alur kerja, sementara Adeleye [8] memperluas argumen tersebut dengan menyoroti peran *machine learning* dalam mendorong kreativitas sekaligus efisiensi. Malik & Rana [9] mengonfirmasi bahwa organisasi yang mengadopsi AI mencatat peningkatan produktivitas dan inovasi signifikan. Selain itu, Yangqiong [10] melaporkan bahwa AI mampu mengurangi waktu pembuatan karya visual secara drastis—optimalisasi alur kerja mencapai penghematan hingga 50%. Jika diaplikasikan ke dalam platform seperti Adobe Sensei, ini sangat mungkin menghasilkan efisiensi desain hingga 30%, sesuai klaim industri. AI juga berperan sebagai mitra kreatif dalam proses desain. Tang et al. [11] mencatat bahwa AI berfungsi sebagai rekan yang dapat memberikan inspirasi dan memperkaya proses kolaborasi antar tim desain.

Meskipun AI telah membawa efisiensi signifikan dalam desain grafis, sejumlah tantangan pun tidak dapat dipungkiri. Pertama, risiko hilangnya orisinalitas dan homogenisasi desain semakin nyata. Pendekatan generatif cenderung meniru pola dari data latih, sehingga tidak ada inovasi baru yang dihasilkan [12], [13]. Kajian oleh Kutanova [13] bahkan menunjukkan bahwa desain AI, meski memperkaya *toolkit* visual, tidak jarang memiliki kekurangan dalam kedalaman budaya dan autentisitas, sehingga dapat mereduksi nilai artistik. Selanjutnya, bias algoritmik juga menjadi perhatian besar. Penelitian menemukan bahwa AI cenderung menghasilkan konten yang kurang inklusif atau diskriminatif berdasarkan bias demografis dari data latih yang dimilikinya [14].

Di luar tantangan yang ada, tren terkini menunjukkan bahwa integrasi AI dalam desain semakin matang. Studi dari Anantrasirichai dan Bull [14] menegaskan bahwa dalam industri kreatif, AI berbasis pembelajaran mendalam diperkirakan akan digunakan sebagai *collaborative assistant* untuk mengaugmentasi kreativitas manusia, bukan menggantikannya. Di lain pihak, dalam ranah tipografi otomatis, dengan memanfaatkan Vision Transformer dan model bahasa besar (Large-Language Model), telah dibuktikan bahwa pendekatan multimodal dapat menghasilkan layout font artistik yang relevan secara kontekstual dan *human-centric* [15]. Dengan demikian, sintesis temuan-temuan tersebut menguatkan argumen bahwa AI dan manusia akan terus berkolaborasi menciptakan proses desain yang tidak hanya lebih efisien dan inklusif, tetapi juga mampu mempertahankan kreativitas dan fleksibilitas desain.

AI Tools Dalam Desain Grafis

Dalam konteks penggunaan AI dalam desain grafis, beberapa studi empiris telah mengeksplorasi dampak nyata alat-alat seperti Canva AI dan Gemini. Studi oleh Susilawati et al. [16] meneliti efektivitas penggunaan AI Canva dalam merancang perangkat belajar oleh tenaga pendidik sekolah. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan, dengan memperlihatkan bahwa skor kemampuan guru naik dari rata-rata 56 menjadi 87 setelah menggunakan Canva AI. Selain itu, Wadinambiarachchi et al. [17] menemukan bahwa penggunaan alat generatif dalam proses ide visual cenderung menurunkan orisinalitas dan jumlah gagasan, menunjukkan bahwa integrasi manusia dalam umpan balik tetap krusial dalam co-ideation.

Untuk Gemini, Imran dan Almusharraf [18] memaparkan bahwa model multimodal ini membawa inovasi signifikan dalam

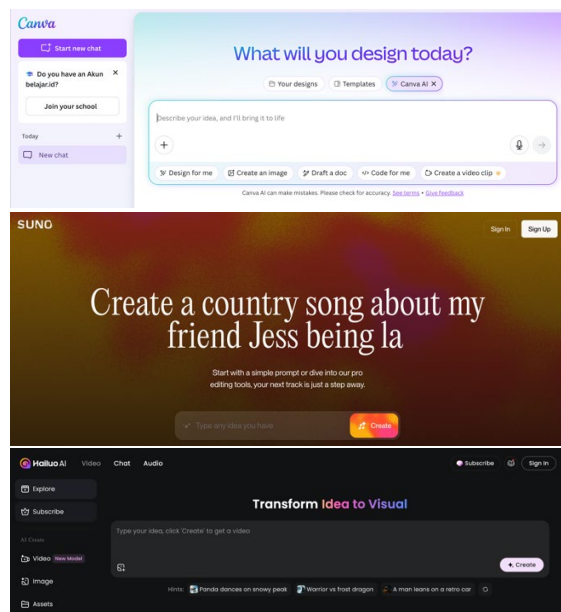
pengolahan teks, gambar, audio, dan video secara bersamaan, sehingga potensial mendukung aplikasi desain edukatif. Lebih lanjut, Fu et al. [19] membandingkan kemampuan Gemini Pro melawan GPT-4V pada tugas visual dan menemukan performa Gemini yang kompetitif dalam penalaran visual, memperkuat posisi Gemini sebagai salah satu MLLM terdepan dalam aplikasi desain multimodal.

Dalam ranah desain grafis multimodal, studi oleh Pratomo [20] menunjukkan bahwa Suno AI mampu berfungsi sebagai alat kolaboratif dalam membangun pengalaman naratif berbasis visual dan audio. Sementara itu, meskipun belum secara eksplisit menyebut Hailuo AI, penelitian oleh Zhang et al. tentang Sonique memperlihatkan bahwa model generatif berbasis audio-visual mampu menghasilkan video dengan latar suara yang disesuaikan secara otomatis, menggunakan data yang tidak berpasangan [21]. Teknologi ini relevan dengan pendekatan Hailuo AI yang fokus pada produksi konten multimedia berbasis kecerdasan buatan *real-time*. Vilaça et al. [22] turut menegaskan bahwa pembelajaran korelasi audio-visual mendalam kini menjadi fondasi penting dalam pengembangan sistem AI multimodal untuk aplikasi desain interaktif.

Metodologi Penelitian

Pada kegiatan pengabdian masyarakat ini, guna meningkatkan kemampuan desain grafis bagi generasi muda yang merupakan binaan Familia Kreativa, diadakanlah kegiatan pelatihan AI tools untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan desain grafis. Pada kegiatan pelatihan ini, dilakukan pembahasan penggunaan AI tools dengan tujuan agar peserta dapat meningkatkan kemampuannya dalam desain grafis, namun tetap dapat bijak menggunakan AI tools dalam mendukung pekerjaan desain.

Kegiatan ini diawali dengan tahap persiapan yang meliputi koordinasi dengan mitra, penentuan materi pelatihan berdasarkan kebutuhan mitra, serta penyusunan modul pelatihan yang relevan. Tim pelaksana juga melakukan survei awal secara informal untuk memetakan tingkat pemahaman awal peserta terhadap AI dalam desain grafis.



Gambar 4 Canva AI, Suno AI, dan Hailuo AI

Adapun kegiatan yang telah dilaksanakan diberi “Pelatihan AI Tools dalam Meningkatkan Kreativitas dan Produktivitas Generasi Muda”. Kegiatan ini berisi pelatihan aplikasi berbasis AI yang berfokus untuk pengolahan gambar, pembuatan ilustrasi, penyuntingan foto, hingga analisis tren desain yang relevan. Materi pelatihan yang akan dilaksanakan disesuaikan dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan yang ada di Familia Kreativa, yaitu Canva AI untuk desain grafis instan berbasis template cerdas, Suno AI untuk penyusunan narasi audio, Hailuo AI untuk pembuatan video berbasis perintah teks, serta Gemini untuk

pembuatan konten multimodal (lihat Gambar 4), serta penggunaan Gemini dan Copilot dalam mendukung kegiatan desain.

Kegiatan ini kemudian dievaluasi dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan *posttest-only design* untuk mengevaluasi dampak pelatihan penggunaan alat berbasis kecerdasan buatan terhadap produktivitas desain. Setelah pelatihan, peserta diminta mengerjakan tugas produk desain sebagai bentuk *posttest*. Penilaian dilakukan dengan melihat relevansi antara hasil produk dan instruksi tugas, tanpa mengukur aspek teknis lain seperti kecepatan atau orisinalitas. Selain itu, dilakukan pula survei kepuasan peserta sebagai tambahan analisis kebermanfaatan kegiatan pelatihan ini. Data dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta dalam menerapkan alat AI sesuai tujuan desain.

Untuk memastikan keberlanjutan dan monitoring pasca-pelatihan, tim pelaksana memberikan kontak tim kepada peserta untuk menampung pertanyaan lanjutan, memberi umpan balik terhadap karya peserta, serta mendistribusikan materi tambahan. Selain itu, mitra juga diberikan panduan tertulis sebagai referensi untuk pelatihan mandiri setelah kegiatan selesai.

Pada kegiatan ini, Familia Kreativa sebagai mitra menyiapkan peserta kegiatan pelatihan, memberikan evaluasi dan feedback terhadap kegiatan pelatihan, serta membantu dalam mempublikasikan kegiatan pelatihan kepada khalayak ramai, khususnya para generasi muda usia pelajar di desa Cipagalo serta konsumen/pelanggan produk Familia Kreativa.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan telah selesai dilaksanakan pada hari Minggu, 13 April 2025 pada pukul 08.30 – 14.00 WIB di Gedung D Universitas Telkom. Terdapat 19 peserta yang hadir pada kegiatan ini, dengan dokumentasi kegiatan dapat dilihat pada Gambar 3 dan Gambar 4. Kegiatan ini juga dihadiri oleh satu perwakilan dari pihak Familia Kreativa, serta lima panitia yang turut menyukseskan acara. Kebersamaan dan antusiasme seluruh peserta tergambarkan jelas dalam dokumentasi tersebut, mencerminkan semangat kolaboratif yang terjalin sepanjang kegiatan.

Remaja yang tergabung di instansi Familia Kreativa telah diberikan bekal penggunaan AI tools Canva, Suno AI, Hailuo AI (lihat Gambar 2), dan penggunaan Gemini dan Copilot dalam mendukung kegiatan desain. Sebelum pengenalan tools, peserta diberikan rekomendasi *prompt* yang dapat digunakan untuk menghasilkan gambar dari teks, audio dari teks, ataupun video dari teks, yang sebaiknya ditulis dalam Bahasa Inggris.



Gambar 5 Foto bersama kegiatan pelatihan AI tools





Gambar 6 Dokumentasi kegiatan pelatihan AI tools

Pada pelatihan, pertama dikenalkan Canva. Canva adalah *platform* desain dan komunikasi visual *online* dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apa pun dan memublikasikannya di mana pun. Di dalam Canva, terdapat fitur Canva AI yang dapat digunakan dalam pembuatan konten. Kemudian, diperkenalkan Suno, yang merupakan platform yang berfungsi untuk menciptakan lagu secara instan dan cepat melalui prompt text. Lagu yang dihasilkan cukup lengkap mulai dari melodi, lirik, hingga genre yang diinginkan. Selanjutnya, diperkenalkan Hailuo, yang merupakan platform yang mengubah *prompt* teks menjadi video dengan kualitas tinggi.

Sebagai tambahan, diperkenalkan pula Gemini. Gemini adalah AI canggih dari Google yang bisa membantu menulis, merencanakan, belajar, dan menjawab pertanyaan menggunakan teknologi model bahasa besar. Gemini juga mendukung fitur *text-to-image*, yang memungkinkan pengguna membuat gambar hanya dengan mengetikkan deskripsi (*prompt*).

Setelah pemaparan selesai dilakukan, peserta dipersilakan untuk membuat konten sekreatif mungkin, dengan jenis output yang bebas; dapat berupa gambar, audio, maupun video. Serta peserta juga bebas memilih AI *tool* yang telah dijelaskan pada sesi materi sebelumnya. Peserta membagi diri menjadi empat kelompok dan mendefinisikan produk visual yang ingin dibuat. Satu kelompok ingin membuat poster film, kelompok lainnya membuat poster berisi informasi, kemudian ada yang membuat poster promosi produk, dan yang terakhir membuat video dengan tema tertentu.



Gambar 7 Poster film hasil post-test pelatihan



Gambar 8 Poster informatif hasil post-test pelatihan

Dari sini, peserta dapat menghasilkan berbagai karya kreatif dengan memanfaatkan berbagai AI *tools* yang telah diperkenalkan sebelumnya, yaitu: poster film (Gambar 7), poster informatif (Gambar 8), dan poster promosi (Gambar 9), serta video dengan tema suasana pedesaan (Gambar 10). Seluruh karya yang dihasilkan dilengkapi dengan musik orisinal yang dibuat menggunakan Suno AI. Untuk pembuatan poster, peserta menggunakan *platform* Canva, sementara video dibuat menggunakan Hailuo AI.



Gambar 9 Poster promosi hasil post-test pelatihan

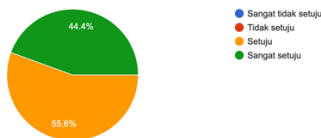


Gambar 10 Tampilan video hasil post-test pelatihan

Dari hasil *post-test* para peserta, dapat dilihat bahwa peserta telah dapat menggunakan *AI tools* untuk dapat membantu membuat produk visual. Peserta dapat membuat *prompt* teks yang efektif untuk dapat menghasilkan visual yang diinginkan, sehingga dapat membuat mereka lebih produktif.

Sebagai tambahan bentuk evaluasi, dilakukan survei kepuasan kegiatan pelatihan kepada para peserta. Pertanyaan yang diberikan antara lain berkaitan dengan materi, waktu pelaksanaan, kejelasan penyampaian materi, pelayanan panitia, dan penerimaan masyarakat sasaran terhadap kegiatan sejenis. Peserta diberikan pilihan apakah peserta sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, atau sangat tidak setuju dengan pernyataan terkait. Akan tetapi karena permasalahan teknis, terdapat satu peserta yang tidak dapat mengisi survei sehingga pengisian survei hanya dilakukan oleh 18 peserta.

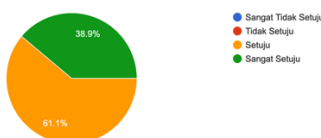
Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan masyarakat
18 responses



Gambar 11 Hasil survei terkait kesesuaian materi

Seperti yang terlihat pada Gambar 11, dari 18 peserta tersebut, 10 peserta setuju dan 8 peserta sangat setuju bahwa materi yang diberikan telah sesuai dengan kebutuhan peserta. Ini sejalan dengan masukan mitra terkait *tools* yang sebaiknya dipelajari untuk pelatihan ini. Kemudian terkait waktu pelaksanaan, dapat dilihat pada Gambar 12 bahwa 11 orang merasa waktu pelaksanaannya sudah sesuai dengan durasi yang cukup sedangkan 7 orang sisanya merasa sudah sangat sesuai. Dari sini terlihat bahwa pelaksanaan pelatihan dengan durasi 4,5 jam, termasuk istirahat 1 jam di tengah agar peserta tidak jenuh, sudah cukup dapat memenuhi kebutuhan pelatihan ini.

Waktu pelaksanaan kegiatan kali ini relatif sesuai dan cukup
18 responses



Gambar 12 Hasil survei terkait kesesuaian waktu

Selanjutnya terkait kejelasan materi, seperti yang dapat dilihat pada Gambar 13, semua peserta merasa materi yang diberikan jelas dan mudah dipahami. Bahkan, 11 orang sangat setuju dengan ini. Hal ini pun dapat terlihat dari baiknya hasil *post-test* yang dihasilkan oleh para peserta setelah materi selesai dipaparkan.

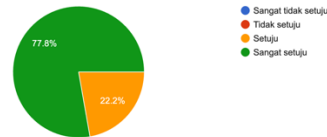
Materi atau kegiatan yang disajikan jelas dan mudah dipahami
18 responses



Gambar 13 Hasil survei terkait kejelasan materi

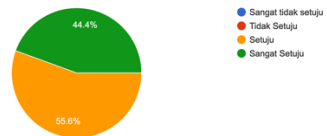
Di sisi lain, terkait kepuasan peserta atas kegiatan pelatihan ini, semua peserta merasa mendapatkan pelayanan yang baik selama kegiatan (lihat Gambar 14) dan semua peserta pun berharap kegiatan serupa dapat dilanjutkan di masa yang akan datang (lihat Gambar 15).

Panitia memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan
18 responses



Gambar 14 Hasil survei terkait pelayanan panitia

Masyarakat menerima dan berharap kegiatan kegiatan seperti ini dilanjutkan di masa yang akan datang
18 responses



Gambar 15 Hasil survei terkait penerimaan masyarakat sasaran

Secara umum, berdasarkan hasil survei kepuasan peserta, serta dari hasil *post-test* yang diberikan, dapat dilihat bahwa peserta memiliki kesan positif atas pelatihan yang diberikan.

Kesimpulan

Secara keseluruhan, pelatihan ini menunjukkan bahwa penerapan alat berbasis AI dalam desain grafis tidak hanya meningkatkan aksesibilitas terhadap praktik desain, tetapi juga mendorong partisipasi aktif peserta dalam proses kreatif digital. Materi yang diberikan berhasil memperkenalkan berbagai fungsi dasar hingga lanjutan dari Canva AI, Suno AI, Hailuo AI, dan Gemini, yang relevan dengan kebutuhan peserta. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa mayoritas peserta mampu menghasilkan produk desain yang relevan dengan konteks yang diinginkan. Sementara itu, hasil survei kepuasan memperlihatkan tingkat kepuasan yang tinggi.

Sebagai sebuah lembaga Social Enterprise, Familia Kreativa memiliki potensi untuk memberdayakan potensi generasi muda khususnya di bidang industri kreatif. Ke depannya, potensi ini diharapkan dapat ditingkatkan dengan keahlian dalam penggunaan *AI tools* yang dapat mendukung kemampuan desain grafis. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan keterampilan desain grafis para peserta yang merupakan generasi muda semakin meningkat dan dapat menjadi bekal dalam memulai usaha di bidang desain grafis. Adapun potensi keberlanjutan dari kegiatan ini adalah adanya peluang untuk pelatihan lebih lanjut terkait penggunaan *tools* berbasis AI. Dengan beragamnya *tools* berbasis AI yang tersedia, dimungkinkan penggunaan *tools* tersebut untuk pemanfaatan pada proses bisnis lainnya yang menjadi garapan Familia Kreativa.

Daftar Pustaka

- [1] Y. A. Reza and H. Kristanto, "Perkembangan Teknologi AI Dalam Desain Grafis: Sebuah Tinjauan Literatur," 2024.
- [2] I. Rachmawati, D. F. Rosyid, S. Parman, Y. A. Solihan, and G. M. Putra, "Penerapan Artificial Intelligence Pada Media Desain Grafis Menggunakan Analisis Interpretasi Edmund Feldman," *JURNAL DIGIT*, vol. 14, no. 1, pp. 66–78, May 2024.
- [3] H. Li, T. Xue, A. Zhang, X. Luo, L. Kong, and G. Huang, "The application and impact of artificial intelligence technology in graphic design: A critical interpretive synthesis," Nov. 15, 2024, *Elsevier Ltd.* doi: 10.1016/j.heliyon.2024.e40037.
- [4] D. A. Alshammery, "Investigation into How Artificial Intelligence Is Transforming the Graphics Design Industry," *Multidisciplinary Journal of Engineering Sciences*, vol. 5, no. 6, pp. 11–23, Dec. 2024, doi: 10.5281/zenodo.14581952.
- [5] L. A. Gatys, A. S. Ecker, and M. Bethge, "Image Style

- Transfer Using Convolutional Neural Networks," in *2016 IEEE Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR)*, 2016, pp. 2414–2423. doi: 10.1109/CVPR.2016.265.
- [6] M. Guo, D. Huang, and X. Xie, "The Layout Generation Algorithm of Graphic Design Based on Transformer-CVAE," 2022. [Online]. Available: <https://arxiv.org/abs/2110.06794>
- [7] B. Mustafa, "The Impact of Artificial Intelligence on the Graphic Design Industry," *Arts and Design Studies*, vol. 104, pp. 1–9, Mar. 2023, doi: 10.7176/ads/104-01.
- [8] I. O. Adeleye, "The Impact of Artificial Intelligence on Design: Enhancing Creativity and Efficiency," *Journal of Engineering and Applied Sciences*, vol. 3, no. 1, pp. 1–13, 2024.
- [9] S. Malik and A. Rana, "The Impact of Artificial Intelligence on Organizational Efficiency and Innovation," *Journal of Graphic Era University*, pp. 183–204, 2025.
- [10] Y. Yanqiong, "Analysis of Utilizing Artificial Intelligence to Improve the Efficiency of Digital Media Art Creation," *Journal of Artificial Intelligence Practice*, vol. 7, no. 4, p. 101, 2024, doi: 10.23977/jaip.2024.070412.
- [11] Y. Tang, M. Ciancia, Z. Wang, and Z. Gao, "What's Next? Exploring Utilization, Challenges, and Future Directions of AI-Generated Image Tools in Graphic Design," *arXiv preprint arXiv:2406.13436*, 2024.
- [12] M.-T. D. R. Palmini and E. Cetinic, "Patterns of Creativity: How User Input Shapes AI-Generated Visual Diversity," *arXiv preprint arXiv:2410.06768*, 2024.
- [13] D. Kutanova, "The use of generative graphics in graphic design: aesthetics and ethics," *Journal of Arts and Humanities*, vol. 14, no. 02, pp. 1–9, 2025.
- [14] N. Anantrasirichai and D. Bull, "Artificial intelligence in the creative industries: a review," *Artif Intell Rev*, vol. 55, no. 1, pp. 589–656, 2022.
- [15] J.-Y. He *et al.*, "WordArt designer: user-driven artistic typography synthesis using large language models," *arXiv preprint arXiv:2310.18332*, 2023.
- [16] A. Susilawati, Z. Zulkhairi, and I. Meutiawati, "Effectiveness of Use of Artificial Intelligence in the Form of Canva in Designing Teacher Learning Tools in Schools," *Kompetensi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 1, no. 2, pp. 120–128, 2024.
- [17] S. Wadinambiarachchi, R. M. Kelly, S. Pareek, Q. Zhou, and E. Velloso, "The effects of generative ai on design fixation and divergent thinking," in *Proceedings of the 2024 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2024, pp. 1–18.
- [18] M. Imran and N. Almusharraf, "Google Gemini as a next generation AI educational tool: a review of emerging educational technology," *Smart Learning Environments*, vol. 11, no. 1, p. 22, 2024.
- [19] C. Fu *et al.*, "A challenger to gpt-4v? early explorations of gemini in visual expertise," *arXiv preprint arXiv:2312.12436*, 2023.
- [20] E. R. Pratomo, "AI-Enhanced Storytelling: Integrating Visual, Textual, and Auditory Elements Through Multimodality," *Ultimart: Visual Communication Journal*, vol. 17, no. 2, pp. 173–82, Dec. 2024.
- [21] L. Zhang and M. Fuentes, "Sonique: Video background music generation using unpaired audio-visual data," in *ICASSP 2025-2025 IEEE International Conference on Acoustics, Speech and Signal Processing (ICASSP)*, 2025, pp. 1–5.
- [22] L. Vilça, Y. Yu, and P. Viana, "Recent advances and challenges in deep audio-visual correlation learning," *arXiv preprint arXiv:2202.13673*, 2022.