
PEMANFAATAN TEKNOLOGI AI UNTUK PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK ASUH YAYASAN AS-SYAMSURIYAH JAKARTA

Ahmad Setiadi^[1]; **Yusnia Budiarti** ^[2]; Norma Yunita ^[3] ; Wahyutama Fitri Hidayat ^[4]

1,4 Rekayasa Perangkat Lunak Teknologi
Informasi Universitas Bina Sarana Informatika
* yusnia.ybi@bsi.ac.id

Info Artikel

Keywords:
Artificial Intelligence;
Video animation;
creativity

Kata Kunci:
Kecerdasan Buatan;
video animasi;
kreativitas

Abstract

Community service activities with the theme of Increasing Creativity Using AI at the As-Syamsuriyah Foundation aim to enhance the skills of the children under the care of the As-Syamsuriyah Foundation in utilizing Artificial Intelligence (AI) technology through visual arts in the form of videos that can be used for effective documentation and publication. In this digital era, AI offers great potential to boost human creativity, but its use must be carried out carefully and responsibly. By understanding and addressing ethical challenges, we can ensure that AI becomes a partner that enriches the creative world, rather than a threat that undermines it. Wise implementation of AI allows humans to continue to evolve, creating works that harmoniously blend technology and human touch. This training includes visual arts in the form of videos utilizing AI technology that can be used for documentation and publication. Participants will learn to utilize AI using software to create easily accessible animation videos suitable for the foundation's documentation needs. This activity is expected to help the foundation's children improve their creativity using AI while still paying attention to ethical aspects. The output of this community service activity will be in the form of articles in print or electronic media, increased knowledge and skills of the partners.

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema Peningkatan Kreativitas Menggunakan AI Pada Yayasan As-Syamsuriyah bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak asuh Yayasan As-Syamsuriyah dalam memanfaatkan teknologi Artificial Intellegence (AI) melalui seni visual berupa video yang dapat digunakan sebagai dokumentasi dan publikasi yang efektif. Di era digital ini, AI menawarkan potensi besar untuk meningkatkan kreativitas manusia, tetapi penggunaannya harus dilakukan dengan hati-hati dan penuh tanggung jawab. Dengan memahami dan mengatasi tantangan etis, kita dapat memastikan bahwa AI menjadi mitra yang memperkaya dunia kreatif, bukan ancaman yang merusaknya. Implementasi AI yang bijaksana memungkinkan manusia untuk terus berkembang, menciptakan karya yang memadukan teknologi dan sentuhan manusia secara harmonis. Pelatihan ini mencakup seni visual berupa video dengan memanfaatkan teknologi AI yang dapat digunakan sebagai dokumentasi dan publikasi. Para peserta akan belajar memanfaatkan AI menggunakan perangkat lunak untuk membuat video animasi yang mudah digunakan dan sesuai untuk kebutuhan dokumentasi yayasan. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu anak asuh yayasan dalam meningkatkan kreativitas menggunakan AI dengan tetap memperhatikan aspek etika. Luaran dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk artikel di media masa cetak atau elektronik, pengetahuan mitra meningkat, keterampilan dan mitra meningkat.

I. PENDAHULUAN

Pembangunan nasional pada hakikatnya bertujuan untuk mewujudkan masyarakat adil dan makmur yang merata. Pembangunan mencakup seluruh aspek kehidupan yang diselenggarakan

bersama oleh masyarakat dan pemerintah. Salah satu upaya pemerintah bersama masyarakat untuk peningkatan peran perempuan dalam pembangunan adalah melalui kelompok tani dan

KWT serta untuk meningkatkan kapasitas kelembagaan petani sebagaimana guna memperkuat dan memperjuangkan kepentingan petani dilakukan pembinaan.

Dalam beberapa tahun terakhir, kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) telah menjadi salah satu alat yang semakin banyak digunakan untuk mendorong kreativitas. Menurut penelitian, AI memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi pendidikan di Indonesia, termasuk personalisasi pembelajaran dan penilaian real-time (Oktavia & Suseno, 2024). Kehadiran kecerdasan buatan atau artificial intelligence (AI) telah mengubah banyak sistem dalam lini kehidupan (Michael Reskianto Pabubung, 2023). Tidak terkecuali, penggunaan AI dalam kreativitas juga memunculkan pertanyaan penting tentang etika dan implementasi yang bijaksana.

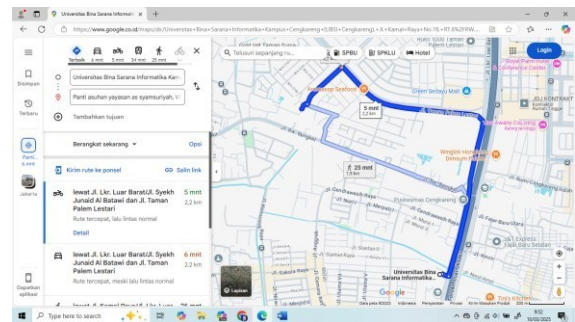
AI berperan membantu seniman, penulis, dan kreator untuk berkreasi dalam banyak cara. Misalnya seni visual memungkinkan pengguna untuk menciptakan gambar dari deskripsi teks, musik dapat menghasilkan komposisi musik baru yang memadukan berbagai genre, dalam penulisan ChatGPT membantu penulis menghasilkan ide, membuat kerangka tulisan, atau bahkan menyusun cerita penuh, Desain Produk: AI memfasilitasi prototipe desain dengan menggabungkan elemen-elemen kreatif berdasarkan data sebelumnya.

AI dapat menjadi alat yang memperluas kreativitas manusia atau justru menggantikannya dalam beberapa aspek (Kosasih, 2023), diantaranya Efisiensi Waktu: AI dapat mempercepat proses kreatif, seperti penyuntingan gambar atau penulisan draf awal Inovasi Baru: Algoritma AI dapat memunculkan ide yang mungkin tidak terpikirkan oleh manusia Aksesibilitas: Teknologi AI memungkinkan individu tanpa latar belakang teknis untuk menghasilkan karya kreatif Kolaborasi Manusia dan Mesin: AI bukan pengganti kreativitas manusia, tetapi alat yang memperluas batasan kreativitas itu sendiri. Dari sisi etika, Etika yang dapat diterapkan yaitu menanamkan sikap jujur, memanfaatkan teknologi dengan bijak, bertanggung jawab, tidak menyalahgunakan informasi yang diperoleh, tidak menjadikan AI sebagai satu-satunya sumber yang menghilangkan peran pendidik dan sumber-sumber valid lain, serta tetap menjaga dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif sebagai kewajiban (Gandasari et al., 2024).

Untuk memastikan AI digunakan secara etis dalam kreativitas, perlu diperhatikan beberapa aspek, seperti transparansi dimana kreator harus mengungkapkan penggunaan AI dalam karya mereka, Pendidikan, dimana Masyarakat perlu memahami bagaimana AI bekerja dan dampaknya terhadap dunia kreatif, Kolaborasi dimana AI harus

dilihat sebagai alat pendukung, bukan pengganti kreator manusia, dan Regulasi dimana masyarakat harus memahami pedoman untuk penggunaan AI secara etis. Oleh karena aspek-aspek tersebut harus dipahami dengan baik, maka perlu diadakan pelatihan untuk meningkatkan kesadaran beretika dalam penggunaan AI.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini akan dilaksanakan di Yayasan As-Syamsuriyah, Cengkareng Jakarta Barat. Jarak dari kampus ke lokasi mitra sekitar 2,2 Km dengan menempuh waktu perjalanan sekitar 5 menit, seperti yang terlihat pada gambar 1.



Gambar 1. Peta Lokasi Yayasan As-Syamsuriyah Cengkareng, Jakarta Barat

II. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa pelatihan implementasi AI kepada anak asuh yayasan As-Syamsuriyah dengan tema "Peningkatan Kreativitas Menggunakan AI Etika dan Implementasi Pada Yayasan As-Syamsuriyah. Kegiatan ini akan dilakukan secara tatap muka di Aula Yayasan As-Syamsuriyah Cengkareng Jakarta Barat. Berikut metode pelaksanaan yang digunakan pada pengabdian masyarakat di Yayasan As-Syamsuriyah Cengkareng Jakarta Barat ini terdiri dari :

a. Tahap Persiapan

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh Yayasan As-Syamsuriyah. Selanjutnya melakukan persiapan untuk menyampaikan materi tentang peningkatan kreativitas menggunakan AI etika dan implementasi serta membuat kuesioner sebagai bahan evaluasi.

Persiapan dilakukan dengan meminta izin dan memaparkan jenis kegiatan PM kepada Pengurus Yayasan As-Syamsuriyah untuk melaksanakan kegiatan. Setelah mendapatkan izin, kegiatan yang selanjutnya dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Observasi dan Wawancara
Pada tahap ini dilakukan observasi dengan mengamati beberapa kegiatan di Yayasan As-Syamsuriyah. Sedangkan wawancara dilakukan terhadap Yayasan As-Syamsuriyah. Wawancara dengan bertanya tentang kegiatan yang dilakukan di Yayasan As-Syamsuriyah.

2. Pencarian referensi
Pencarian referensi dilakukan pada media berbasis digital dan pendapat-pendapat dari para pakar untuk meningkatkan kreativitas menggunakan AI etika dan implementasi.

3. Pembuatan materi dan persiapan kuesioner
Tutor membuat persiapan yaitu pembuatan materi mengenai peningkatan kreativitas menggunakan AI etika dan implementasi yang akan disampaikan pada anak-anak di Yayasan As-Syamsuriyah dan mengamati seberapa besar pemahaman tentang materi yang disampaikan.

4. Persiapan Lain-Lain
Persiapan lain-lain terdiri dari alat dan perlengkapan PM seperti, spanduk, LCD projector, MIC (pengeras suara), serta persiapan tempat.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan diuraikan dalam 5 tahap yaitu :

1. Pemberian Materi
Materi akan diisi secara offline oleh seorang tutor yang menjelaskan tentang peningkatan kreativitas menggunakan AI etika dan implementasi.

2. Pemberian Kuis
Pemberian kuis dengan menjawab pertanyaan dari tutor dengan memberikan hadiah pada peserta agar dapat diketahui seberapa besar pemahaman dari materi yang telah disampaikan kepada anak-anak di Yayasan As-Syamsuriyah.

3. Pengisian Kuesioner
Pengisian kuesioner dilakukan langsung di lokasi secara offline. Kuesioner dibagi menjadi 2 jenis yaitu kuesioner peserta dan mitra.

4. Dokumentasi
Dokumentasi dilakukan di sela-sela kegiatan dan di sesi akhir dari acara ini adalah dokumentasi seluruh peserta yaitu anak-anak di Yayasan As-Syamsuriyah beserta panitia dengan membentangkan spanduk Universitas Bina Sarana Informatika.

Jadwal pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah :

Hari : Sabtu, 15 Maret 2025

Waktu : 09.00 s.d 12.00 WIB

Tempat : Aula Yayasan As-Syamsuriyah,
Cengkareng, Jakarta Barat

Peserta : 25 Orang

Tugas dari tim pelaksana pengabdian masyarakat sebagai berikut :

1. Ketua Pelaksana

Nama : Ahmad Setiadi, M.Kom

Bidang Ilmu : Ilmu Komputer

Tugas :

a. Melakukan pembuatan proposal pengabdian masyarakat.

b. Menyusun laporan pertanggung jawaban pelaksanaan pengabdian masyarakat.

c. Bertanggung jawab dalam pelaksanaan program

2. Tutor

Nama : Wahyutama Fitri Hidayat, M.Kom

Bidang Ilmu : Ilmu Komputer

Tugas :

a. Membuat materi tentang peningkatan kreativitas menggunakan AI etika dan implementasi.

b. Menyampaikan materi.

3. Anggota

Nama : Yusnia Budiarti, M.Kom dan Norma Yunita, M.Kom

Bidang Ilmu : Ilmu Komputer

Tugas :

a. Melaksanakan pendampingan dan monitoring peserta

b. Membuat press release di media massa online

c. Menyebarkan kuesioner kepada peserta

d. Membuat absensi peserta dan panitia

e. Perizinan tempat dan surat keterangan mitra

f. Mempersiapkan dalam kegiatan PM

g. Mengevaluasi kegiatan PM.

Mahasiswa yang dilibatkan dalam program kemitraan masyarakat:

Nama : Syaghaf Mahardika Putra dan Muhammad Hanif Nasrulloh

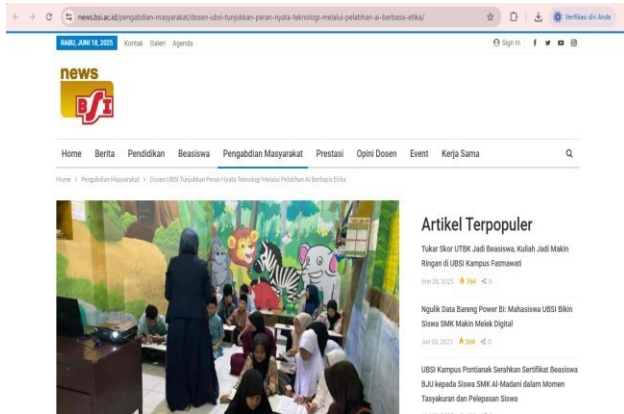
Tugas : Mermbantu semua pelaksanaan kegiatan dan Dokumentasi

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Pengabdian Masyarakat kali ini, peserta begitu antusias dalam mengikuti Pengabdian masyarakat, jumlah yang hadir yaitu 23 peserta dari 25 peserta. Adapun pelatihan yang diberikan berupa Pemanfaatan teknologi Ai untuk membuat video animasi. luaran yang dicapai adalah dalam bentuk meningkatnya

pengetahuan, kreativitas dan keterampilan dari para peserta yang dapat dilihat dari hasil test setelah diberikan pelatihan dengan skor yang lebih baik dibandingkan dengan hasil test sebelum pelatihan serta publikasi artikel di mediamassa elektronik lokal yaitu :

<https://news.bsi.ac.id/pengabdian-masyarakat/dosen-ubsj-tunjukkan-peran-nyata-teknologi-melalui-pelatihan-ai-berbasis-etika/>



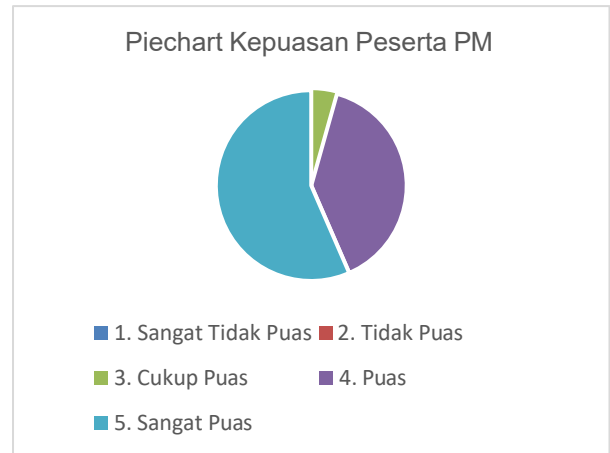
Gambar 2. Press Release Terbit



Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan PM

Tabel 1. Kesimpulan Hasil Quesioner

F5. Bagaimana persepsi anda terhadap kegiatan ini secara keseluruhan?	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Puas	0	0%
2. Tidak Puas	0	0%
3. Cukup Puas	1	4%
4. Puas	9	39%
5. Sangat Puas	13	57%
Jumlah respon	23	100%
Skor rata-rata	4,52	
Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)	



Gambar 4. Piechart kepuasan peserta pengabdian Masyarakat

IV. KESIMPULAN

Pengabdian kepada masyarakat ini sangat berguna sekali bagi pihak mitra yaitu dengan memberikan pengetahuan kepada anak-anak asuh yayasan As-Syamsuriyah tentang peningkatan kreativitas menggunakan AI yang diimplementasikan dalam bentuk video animasi dan Dapat memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang TIK, khususnya dalam penggunaan AI. Peserta pengabdian sangat merasa senang dan puas dengan kegiatan pengabdian dan meminta agar pengabdian serupa dilaksanakan berkesinambungan.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Gandasari, F., Koeswinda, A. S., Putri, A. K., Kumala, D. A. P., & Muftihah, N. (2024). Etika Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence dalam Penyusunan Tugas Mahasiswa. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(5), 5572-5578. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.7036>
- Kosasih, A. (2023). Kecerdasan Buatan dan Kreativitas dalam Pembelajaran Harmonisasi untuk Masa Depan Pendidikan yang Inovatif. *PROKASDADIK*, 1, 330-332.
- Michael Reskiantio Pabubung. (2023). Era Kecerdasan Buatan dan Dampak terhadap Martabat Manusia dalam Kajian Etis. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 6(1), 66-74.
- Oktavia, D. H., & Suseno, G. (2024). PEMANFAATAN KECERDASAN BUATAN DALAM PENDIDIKAN DI INDONESIA: POTENSI DAN TANTANGAN Article History. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(2), 1680.