

## Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence Dalam Pembuatan Desain Grafis Pada Desa Bojongsawah Kabupaten Sukabumi

Desi Susilawati<sup>1</sup>, Erika Mutiara<sup>2\*</sup>, Jamal Maulana Hudin<sup>3</sup>, Dasya Arief Firmansyah<sup>4</sup>

<sup>1,2\*,3,4</sup> Universitas Bina Sarana Informatika  
Jl. Cemerlang No 8 Sukakarya Sukabumi, Indonesia

e-mail: <sup>1</sup>desi.dlu@bsi.ac.id, <sup>2\*</sup>erika.emb@bsi.ac.id,  
<sup>3</sup>jamal.jml@bsi.ac.id, <sup>4</sup>dasya.daf@bsi.ac.id

### Abstrak

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) dalam beberapa tahun terakhir telah membawa perubahan besar di berbagai sektor, termasuk industri kreatif dan desain grafis. Beragam platform desain berbasis AI seperti Canva dengan fitur *Magic Design* dan *Adobe Firefly* kini memungkinkan pengguna menghasilkan karya visual dengan cepat, efisien, dan biaya yang terjangkau. Namun, pemanfaatan teknologi tersebut di wilayah pedesaan masih tergolong rendah akibat keterbatasan akses perangkat, jaringan internet, serta kemampuan teknis masyarakat. Desa Bojongsawah, Kabupaten Sukabumi, memiliki potensi lokal yang besar baik dari segi sumber daya alam, produk unggulan, maupun budaya. Namun belum sepenuhnya dioptimalkan melalui media visual digital yang menarik. Rendahnya kemampuan desain grafis menjadi salah satu kendala utama dalam promosi potensi desa dan pengembangan ekonomi kreatif. Melalui kegiatan pelatihan pemanfaatan teknologi AI dalam pembuatan desain grafis, diharapkan masyarakat dan perangkat desa Bojongsawah dapat meningkatkan keterampilan digital mereka. Pelatihan ini tidak hanya memperkenalkan penggunaan alat desain berbasis AI, tetapi juga menanamkan pemahaman bahwa AI merupakan mitra kreatif yang mendukung, bukan menggantikan, kreativitas manusia. Hasil kegiatan diharapkan mampu meningkatkan kualitas promosi desa, memperkuat identitas visual, serta mendorong kemandirian digital masyarakat desa.

*Kata Kunci: Kecerdasan Buatan, Canva, Desa Digital*

### Abstract

*The development of artificial intelligence (AI) technology in recent years has brought significant changes to various sectors, including the creative industry and graphic design. Various AI-based design platforms such as Canva with its Magic Design feature and Adobe Firefly now allow users to produce visual works quickly, efficiently, and affordably. However, the use of this technology in rural areas remains relatively low due to limited access to devices, internet networks, and community technical skills. Bojongsawah Village, Sukabumi Regency, has significant local potential—both in terms of natural resources, superior products, and culture. However, this has not been fully optimized through attractive digital visual media. Low graphic design skills are a major obstacle to promoting village potential and developing the creative economy. Through training on the use of AI technology in graphic design, it is hoped that the community and village officials of Bojongsawah can improve their digital skills. This training not only introduces the use of AI-based design tools but also instills an understanding*



*that AI is a creative partner that supports, not replaces, human creativity. The results of this activity are expected to improve the quality of village promotions, strengthen visual identity, and encourage the digital independence of the village community.*

*Keywords: Artificial Intelligence, Canva, Digital Village*

## **Pendahuluan**

Dalam beberapa tahun terakhir, teknologi kecerdasan buatan (AI) mengalami kemajuan signifikan dan mulai merambah berbagai sektor, termasuk industri kreatif dan desain grafis (1). Platform desain berbasis AI (misalnya Canva dengan fitur “*Magic Design*”, *Adobe Firefly*, generator grafis AI lainnya) sudah tersedia dan menawarkan kemudahan dalam menghasilkan visual dengan sedikit usaha manual (2). Oleh karena itu, penggunaan AI dalam desain grafis bukan hanya menjadi tren, tetapi dapat menjadi alat strategis untuk mempercepat produksi karya visual yang menarik dan ekonomis.

Meskipun teknologi sudah tersedia, penetrasi dan pemanfaatannya di desa-desa masih rendah. Banyak warga di desa belum memiliki akses memadai ke perangkat keras (komputer, tablet) atau koneksi internet yang stabil, atau belum memiliki pengetahuan teknis untuk menggunakan aplikasi desain berbasis AI (3). Dalam konteks desa, kegiatan-kegiatan digitalisasi (misalnya promosi UMKM, pembuatan konten visual desa, branding desa) sering terkendala oleh keterbatasan desain visual. Desa-desa cenderung menggunakan desain sederhana atau template umum yang kurang menarik.

Desa-desa memiliki potensi sumber daya lokal (budaya, produk unggulan, alam) yang dapat dipromosikan melalui media visual (poster, brosur, konten digital). Namun, keterbatasan kemampuan desain visual menjadi hambatan dalam memaksimalkan promosi tersebut.

Dengan keterampilan desain grafis berbasis AI, masyarakat desa dapat memproduksi materi visual sendiri untuk promosi wisata desa, produk lokal, event desa, atau bahkan untuk kebutuhan papan pengumuman desa dengan biaya lebih rendah dan kualitas lebih baik.

Di kalangan profesional desain, muncul pertanyaan apakah AI akan menggantikan desainer manusia. Namun, banyak pihak menyebut bahwa AI lebih tepat digunakan sebagai alat bantu (augmentasi), bukan pengganti, di mana sentuhan kreativitas manusia tetap penting (4).

Dalam konteks desa ini berarti pelatihan harus menekankan kolaborasi antara manusia dan AI, bagaimana memanfaatkan AI untuk efisiensi dan memperkuat kreativitas lokal, bukan menggantikannya.

Dengan pelatihan ini, diharapkan Desa Bojongsawah mampu meningkatkan kemampuan staf desa Bojongsawah dalam pembuatan desain visual seperti promosi UMKM, pembuatan konten visual desa, branding desa.

## **Metode**

Metode yang digunakan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini mencakup beberapa langkah strategis melalui metode pelatihan dan sesi tutorial interaktif. Target sasaran dari kegiatan ini yaitu perangkat Desa Bojongsawah Kabupaten Sukabumi. Adapun tahapan dari pelaksanaan pengabdian masyarakat ini yaitu:

### **1. Observasi Mitra**

Observasi awal dilakukan di Desa Bojongsawah dengan melibatkan staf desa sebagai mitra pengabdian kepada masyarakat. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi awal mitra pengabdian di Desa Bojongsawah serta mengidentifikasi kebutuhan staf desa

- dalam mendukung kegiatan promosi dan branding desa. Hasil observasi menjadi dasar dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
2. Identifikasi Masalah Mitra  
Permasalahan yang dihadapi oleh mitra ini adalah rendahnya kualitas visual materi promosi desa atau produk lokal (pamflet, banner, media sosial), kurangnya akses atau pemahaman staf desa terhadap perangkat lunak desain modern dan minimnya konten visual yang menarik untuk mendukung pariwisata, UMKM, atau branding desa.
  3. Solusi Permasalahan  
Pada tahapan ini disarankan solusi untuk masalah yang dihadapi yaitu dengan melihat permasalahan yang dihadapi mitra diatas, maka kami memberikan solusi dengan melakukan kerja sama yaitu mengadakan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang bertemakan Pelatihan Pemanfaatan Teknologi *Artificial Intelligence* Dalam Pembuatan Desain Grafis Pada Desa Bojongsawah Kabupaten Sukabumi yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang pembuatan desain visual seperti promosi UMKM, pembuatan konten visual desa, branding desa yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan perangkat desa dalam proses pembuatan media visual (poster, brosur, konten digital) pada Desa Bojongsawah Kabupaten Sukabumi.

### Hasil dan Pembahasan

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 1 s/d 2 November 2025 di Kantor Desa Bojongsawah yang berlokasi di Jl. Cipari, Bojongsawah, Kebonpedes, Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat. Kegiatan ini mengusung tema Pelatihan Pemanfaatan Teknologi *Artificial Intelligence* Dalam Pembuatan Desain Grafis Pada Desa Bojongsawah Kabupaten Sukabumi. Adapun materi kegiatan pelatihan ini meliputi teknik dasar hingga lanjutan pembuatan berbagai materi promosi. Fokus pelatihan diarahkan pada aplikasi Canva, yang kini telah terintegrasi dengan berbagai fitur AI generatif. Narasumber pada kegiatan ini yaitu tim pengabdian yang dibantu oleh 3 mahasiswa.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan selama 2 hari berturut-turut yang dipimpin oleh ketua pelaksana Ibu Desi Susilawati, M.Kom dengan jumlah peserta aktif sebanyak 11 orang dan memberikan hasil yang signifikan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan intensif yang disertai dengan sesi tutorial interaktif bagi para peserta, yang dirancang untuk meningkatkan kompetensi peserta dalam pemanfaatan aplikasi Canva secara optimal.



Gambar 1. Tutor Menyampaikan Materi Pelatihan

Pada Gambar 1 ditunjukkan kegiatan penyampaian materi oleh tutor dengan menerapkan metode ceramah dan diskusi. Materi pelatihan difokuskan pada penggunaan aplikasi Canva yang telah terintegrasi dengan berbagai fitur kecerdasan buatan (AI) generatif, yang dimanfaatkan untuk pembuatan konten visual promosi desa dan produk UMKM. Tutor menyampaikan materi mengenai pengenalan, fungsi, serta contoh penerapan Canva dalam mendukung kegiatan branding Desa Bojongsawah. Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab untuk memperdalam pemahaman peserta. Pelatihan yang diberikan kepada perangkat Desa Bojongsawah memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan desain visual, sehingga dapat mendukung promosi UMKM lokal serta memperkuat citra dan branding desa.



Gambar 2. Hasil desain grafis yang dihasilkan

Setelah pemaparan materi dan sesi pelatihan selesai, peserta mengisi kuesioner yang sudah disediakan untuk melihat hasil dari materi yang telah disampaikan.



Gambar 2. Hasil kepuasan responden terhadap kegiatan ini secara keseluruhan

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap berbagai aspek yang diukur melalui kuesioner, secara umum kegiatan Pelatihan Pemanfaatan Teknologi *Artificial Intelligence* dalam Pembuatan Desain Grafis di Desa Bojongsawah, Kabupaten Sukabumi, memperoleh penilaian yang sangat positif dari para peserta. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebesar 64% peserta menyatakan puas, sedangkan 36% peserta lainnya menyatakan sangat puas terhadap pelaksanaan keseluruhan kegiatan. Selain itu, kegiatan ini memberikan manfaat nyata bagi peserta melalui pengalaman belajar yang bermakna serta mampu menjawab kebutuhan aparatur desa dalam menghadapi tantangan digitalisasi pelayanan publik secara efektif.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan pada staf Desa Bojongsawah, Kabupaten Sukabumi, dapat disimpulkan bahwa pelatihan aplikasi Canva memberikan dampak positif terhadap peningkatan kinerja aparatur desa. Pelatihan ini mampu meningkatkan kemampuan staf desa dalam memanfaatkan aplikasi Canva sebagai alat desain grafis, sehingga mendukung pelaksanaan tugas-tugas administrasi dan promosi desa secara lebih efektif. Selain itu, pelatihan ini juga membantu staf Desa Bojongsawah dalam meningkatkan pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* yang terintegrasi dalam aplikasi Canva untuk menghasilkan desain visual yang lebih kreatif dan berkualitas.

Sebagai saran, kegiatan pelatihan serupa perlu dilakukan secara berkelanjutan dengan materi yang lebih mendalam, khususnya terkait pemanfaatan fitur *Artificial Intelligence* untuk mendukung branding desa dan promosi UMKM lokal. Selain itu, diperlukan pendampingan lanjutan agar keterampilan yang telah diperoleh dapat diterapkan secara optimal dan berkesinambungan dalam kegiatan pelayanan publik dan pengelolaan media informasi desa.

**Daftar Pustaka**

1. Digitalent Kominfo. Transformasi Skill di Era AI: Pelatihan Deep Learning Gratis Terbuka untuk Semua [Internet]. Digital Talent Scholarship Kominfo; 2023 [cited 2025 Oct 9]. Available from: <https://digitalent.komdigi.go.id/artikel/transformasi-skill-di-era-ai-pelatihan-deep-learning-gratis-terbuka-untuk-semua-374>.
2. Canva. Magic Design – AI-Powered Design Suggestions [Internet]. Canva; 2024 [cited 2025 Oct 9]. Available from: <https://www.canva.com/magic-design/>
3. Azura Labs. Desainer Grafis di Kampung: Potensi Ekonomi Kreatif dari Desa Digital [Internet]. AzuraLabs.id; 2022 [cited 2025 Oct 9]. Available from: <https://azuralabs.id/blog-design-insights/desainer-grafis-di-kampung-potensi-ekonomi-kreatif-dari-desa-digital>
4. Brush Studio. Benarkah Graphic Designer Akan Digantikan AI [Internet]. Brushstudio.id; 2023 [cited 2025 Oct 9]. Available from: <https://www.brushstudio.id/blogdetail-13-benarkah-graphic-designer-akan-digantikan-ai>