



Pelatihan Pemanfaatan *Artificial Intelijen (Ai)* Dalam Pembuatan Konten Kreatif Di SMPN 17 Kota Bengkulu

Novi Yansyah ¹, Yela Savela ², Danang Widiatama ³, Afriandi ⁴, Arini Jusiati ⁵

Vethy Octaviani ⁶, Maryaningsih ⁷, Sri Narti ⁸

^{1,2} Fakultas Ilmu Ilmu Sosial/Jurusan Ilmu Komunikasi, Universitas Dehasen Bengkulu

¹ e-mail: ¹ novillq@gmail.com, ² yelasavela2626@gmail.com, ³ danangdarkwings67@gmail.com,
⁴ apriandyrian@gmail.com, ⁵ jusiati.arini@gmail.com, ⁶ vethyoctaviani@unived.ac.id, ⁷ maryaningsihkrs@unived.ac.id, ⁸ srinarti@unived.ac.id

Received [21-01-2025]

Revised [19-03-2025]

Accepted [07-05-2025]

Abstract. This study investigates the utilization of Artificial Intelligence (AI) in content creation among students at SMPN 17 Bengkulu City. Recognizing the growing significance of AI in our daily lives, the study aims to address the limited awareness and application of AI tools among these students. The research focuses on introducing AI concepts and providing practical training to students on leveraging AI for creative content development. The findings reveal a positive impact, with students demonstrating increased understanding, enthusiasm, and a newfound ability to utilize AI effectively in their digital creative endeavors.

Keywords: *Utilization, AI, Creative Content.*

Abstrak. Pemanfaatan *artificial intelijen* atau AI secara umum yakni artificial intention telah menjadi bagian integral dari kehidupan kita sehari-hari berevolusi Memaparkan bagaimana AI, sisi negatif dan keuntungan menggunakan AI dalam pembuatan konten bagi konten kreator. Banyaknya Siswa dan Siswi Di SMPN 17 yang belum memanfaatkan kecerdasan buatan untuk berkreasi dan mengembangkan diri dalam kreatifitas digital. Untuk itu perlu dirasa untuk memberikan Pengetahuan kepada Siswa dan Siswi SMPN 17 Kota Bengkulu dalam memanfaatkan kecerdasan buatan untuk berkreatifitas dalam konten creator. Setelah diberikan pemahaman dan praktik penggunaan kecerdasan buatan didapati siswa dan siswi di SMPN 17 Kota Bengkulu gembira dan mulai mengerti serta dapat memanfaatkan kecerdasan buatan untuk berkreasi dan menghasilkan kreasi di dunia digital.

Kata Kunci: *Pemanfaatan, AI, Konten Kreatif.*

PENDAHULUAN

Pemanfaatan *Artificial Intelijen* atau AI telah menjadi bagian integral dari kehidupan kita sehari-hari. Cara kita berinteraksi atau berevolusi dengan teknologi dan meningkatkan berbagai aspek rutinitas adalah salah satu area paling menonjol di mana AI telah membuktikan kegunaannya sebagai resisten digital pribadi seperti SIRI Alexa dan Google Assistant (Zendrato, 2024). Dampak positif AI yakni peran media sebagai alat komunikasi yang menyampaikan informasi dari sumber informasi ke audiens atau penerima informasi saat ini digunakan oleh manusia untuk menyampaikan ide gagasan dan pemikiran keahlian yang diinginkan sementara dampak negatif teknologi AI memang dapat *mempermudah* proses

pembuatan desain kreatif namun di lain sisi AI dapat menimbulkan kekhawatiran bahwa AI dapat menggantikan seniman manusia atau pencipta karya seni tanpa jiwa (Satrinia et al., 2023).

Fitur AI yang sering dimanfaatkan yaitu Bing AI, mesin pencari yang menggunakan kecerdasan dimana beberapa kata dapat berubah menjadi gambar/visual yang menakjubkan dalam hitungan detik dan hasil yang sempurna. Selain itu juga ada Remaker yaitu aplikasi yang menggunakan teknologi AI untuk mengganti wajah dalam foto secara akurat dan realistis yaitu dapat mengubah wajah satu persatu dengan cara yang mudah dan cepat. Selanjutnya ada Suno AI ini adalah teman virtual dalam menciptakan musik yaitu kecerdasan buatan yang dilengkapi dengan algoritma canggih untuk membantu membuat lagu dengan mudah.

Pemanfaatan AI selama ini hanya sebagai hiburan saja dan penggunaan *handphone* oleh siswa lebih dijadikan sarana bermain game. Sebagaimana yang dipaparkan oleh Y. Yunus (2024), siswa hanya menggunakan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) sebagai hiburan. Melihat kepentingan dan ancaman artificial intelligence dalam kehidupan saat ini, maka berbagai bentuk pelatihan marak digelar untuk memperkenalkan artificial intelligence kepada masyarakat. Berbagai kegiatan pelatihan artificial intelligence tersebut menunjukkan bahwa pemahaman tentang artificial intelligence sangat diperlukan saat ini (Kaswar et al., 2024).

Berdasarkan analisis situasi diatas Tim Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik Universitas Dehasen Bengkulu menginisiasi pelatihan pemanfaatan AI untuk siswa kelas VII di SMPN 17 Kota Bengkulu yang terletak di Kelurahan Pematang Gubernur, dimana sebagian besar anak anak dari RT 24 bersekolah di lokasi tersebut. Dari observasi dilapangan, siswa Siswi SMPN 17 Kota Bengkulu telah memanfaatkan gadget, namun sayang banyak diantaranya hanya menggunakan *handphone* hanya untuk bermain game dan bersosial media. Dengan dilaksanakannya pelatihan ini diharapkan anak anak dapat berkreatifitas dan memanfaatkan AI dengan baik dalam menunjang kreatifitas diri.

METODE PENELITIAN

Adapun tahapan kegiatan dimulai dengan pemaparan materi oleh Tim KKN Tematik Universitas Ddehasen Bengkulu berkoordinasi dengan beberapa pihak yaitu Wakil Bendaraha SMPN 17 Kota Bengkulu untuk mengidentifikasi permasalahan, pengurusan perijinan, dan teknis pelaksanaan kegiatan.

Selain itu merancang materi yang akan disampaikan secara bersama agar relevan dengan permasalahan yang dihadapi. Tahap selanjutnya adalah penyampaian materi yaitu seputar Pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dan praktek langsung. Kegiatan ditutup dengan sesi tanya jawab dan penyerahan *doorprice* bagi peserta yang dapat menjawab pertanyaan dari setiap pemateri sebagai wujud pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan dalam kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pemanfaatan AI dilaksanakan pada Kamis tanggal 09 Januari 2025. Kegiatan pelatihan ini berlangsung di ruang TIK SMPN 17 Kota Bengkulu. Kegiatan ini diikuti 32 siswa dan didampingi satu guru TIK. Kegiatan yang melibatkan seluruh Tim KKN Tematik Universitas Dehasen Bengkulu. Pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam pembuatan video menjadi salah satu solusi yang diharapkan dapat mengembangkan bakat dan minat siswa serta meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar (Irzavika et al., 2023). Kegiatan pemberian materi pertama yaitu penggunaan fitur Bing AI oleh Novi Yansyah, mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Dehasen Bengkulu. Dalam hal ini dijelaskan tentang tahap-tahap menggunakan Bing AI dan tim memastikan siswa siswi sudah terlogin microsoft Bing menggunakan E-mail smartphone. Pertama siswa menggunakan Google dan lakukan pencarian dengan kata kunci Bing AI, Buka aplikasi Microsoft Bing dan pastikan

telah login akun. Lalu siswa masukkan perintah atau ajukan pertanyaan di deskripsi yang ada di layar ponsel dengan berbagai kata kunci contoh gambar anak naik motor vespa lalu Bing AI akan membalas pertanyaan tersebut berupa gambar yang kita inginkan.



Gambar 1. Penyampaian Materi Bing AI

Selain Bing AI, materi dilanjutkan dengan menerangkan tentang Suno oleh Danang Widiatama, mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Dehasen Bengkulu, dimana AI ini adalah teman virtual dalam menciptakan musik ini adalah kecerdasan buatan yang dilengkapi dengan algoritma canggih untuk membantu membuat lagu dengan mudah.



Gambar 2. Penyampaian Materi Suno AI

Sementara materi ketiga diberikan oleh Yela Savela, mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Dehasen Bengkulu, yaitu pelatihan *remaker.ai* berupa aplikasi yang menggunakan teknologi AI canggih untuk mengganti wajah dalam foto secara akurat dan realistis. Anda dapat mengubah wajah satu persatu dengan cara yang mudah dan cepat. Cara melakukan pertukaran wajah kunjungi *remaker.ai*. Pilih mengganti wajah (*face Swap*) yang ada di layar handphone siswa siswi upload foto yang ingin digunakan diambil dari galeri pilih template yang sesuai atau gunakan foto lain klik untuk mengganti wajah tunggu beberapa detik dan hasilnya akan keluar sesuai yang diinginkan terakhir unduh hasil foto *remaker.ai*.



Gambar 3. Penyampaian Materi Remaker AI

Saat pemberian materi juga dilakukan praktek langsung penggunaan aplikasi AI. Dan hasilnya siswa Siswi dapat mempraktekkan dan mengaplikasikan pelatihan yang diberikan. Siswa juga dapat menunjukkan hasil kerja dan diperlihatkan kepada siswa lainnya serta mentor dan guru yang hadir, selain itu juga diberikan penghargaan dan doorprice bagi siswa yang dapat mengaplikasikan dan mempraktekkan pelatihan.



Gambar 4. Hasil Praktek Materi AI

Pada prakteknya siswa -siswi dapat mengaplikasikan pelajaran yang diberikan namun disaat memasuki aplikasi para siswa mendapati hambatan dimana para siswa tidak hapal dan belum begitu faham manfaat dari E-mail yang mereka miliki, padahal para siswa memiliki *E-mail* sendiri sendiri yang didapat dari pelajaran Teknologi Informasi di sekolah.

Dengan permasalahan ini mentor mengulang kembali mengaktifkan e-mail yang dimiliki untuk masuk ke aplikasi AI, dan ini memerlukan waktu mengingat ke 32 siswa yang ada hanya sebagian kecil yang dapat mengerti dan memanfaatkan e-mail dengan baik. Dari pengalaman dan temuan hambatan dilapangan ini tim memberikan saran dan masukan kepada pihak sekolah agar memberikan pengetahuan dan pemahaman akan pentingnya akun atau alamat elektronik seperti e-mail dan akun lainnya mengingat semua aplikasi memerlukan alamat akun dan e-mail.

SIMPULAN

Dari kegiatan Pelatihan Pemanfaatan AI dalam Pembuatan Konten Kreatif di SMPN 17 ini didapati para siswa dengan senang mengikuti kegiatan dan dapat mengerti bagaimana hal hal yang mereka nikmati selama ini di HP yang mereka miliki ternyata didapatkan dan dapat dengan mudah dibuat, melalui pelatihan ini juga diharapkan para siswa dapat melanjutkan latihan sehingga dapat memanfaatkan HP untuk berkarya dan berkekratifitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Basri, A., Rimbawan, R., Damayanti, L., Kuswanto, V., Gunawan, A. H., & Wijaya, A. (2025). Pelatihan Aplikasi Canva Dan Capcut Untuk Wanita Theravada Indonesia (Wandani) Provinsi Banten. *Proficio*, 6(1), 279–284.
- Fiyah, L. Al. (2024). Manajemen Program Gerakan Literasi Digital Dalam Upaya Peningkatan Mutu Madrasah (Studi Kasus Di MTsN Kota Madiun). http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/30028%0Ahttp://etheses.iainponorogo.ac.id/30_028/1/502200018_LAILI_AL_FIYAH_S2_MPI.pdf
- Satrinia, D., Firman, R. R., & Fitriati, T. N. (2023). Potensi Artificial Intelligence dalam Dunia Kreativitas Desain. *Journal of Informatics and Communication Technology (JICT)*, 5(1), 159–168. https://doi.org/10.52661/j_ict.v5i1.164
- Zendrato, C. P. (2024). Menyikapi Perkembangan Teknologi AI (ChatGPT) Sesuai Dengan Kebenaran Alkitabiah. *REI MAI: Jurnal Ilmu Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 2(1), 23–37. <https://doi.org/10.69748/jrm.v2i1.105>
- Al Amin, B., Agustina, C., Haryanto, W., & Nurohim, G. S. (2024). Pengenalan Artificial Intelligence Pada Pondok Pesantren Yatim Al Ikhsan Surakarta. *Kesejahteraan Bersama: Jurnal Pengabdian Dan Keberlanjutan Masyarakat*, 1(2), 91–100.
- Anam, K., Arfani, Z., Hartono, P. R., Saputra, Y. A., Adinugraha, H. H., & Syafi'i, M. A. (2024). Mewujudkan Kreativitas Santri melalui Pelatihan Konten Digital di Pesantren Nurul Qur'an Kedungwuni Pekalongan. *Welfare: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 68–73.
- Babys, R. A., Babys, S. A. M., & Benu, E. (2024). Filsafat Artificial Intelligence (AI) dan Kemanfaatan Untuk Mewujudkan Indonesia Yang Berperadaban. *Oratio Directa (Prodi Ilmu Komunikasi)*, 5(2).
- Irzavika, N., Pradana, M. G., Arifuddin, N. A., & Rosmawarni, N. (2023). Pembuatan Video Menggunakan Artificial Intelligence di SMA Negeri 87 Jakarta. *ABDIKOM: Jurnal Ilmu Komputer*, 2(1), 17–25.
- Kaswar, A. B., Andayani, D. D., Dirawan, G. D., Wardani, A. T., & Nasrullah, A. H. (2024). Pengenalan Artificial Intelligence untuk Pengembangan Minat dan Bakat Siswa SMA Negeri 11 Bulukumba. *Jurnal Sipakatau: Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 96–102.
- Muhardono, A., Sunarjo, W. A., Murty, D. A., Aji, S. B., & Sari, T. L. (2024). Pelatihan Optimalisasi Konten Marketing menggunakan Aplikasi Artificial Intellegence (AI) bagi UMKM Kampoeng Batik Kauman Pekalongan. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 4(3), 1959–1968.
- Nirmala, E., Mulyati, S., & Mulyoto, A. (2024). PEMANFAATAN AI DAN CANVA UNTUK PROMOSI DALAM ECOMMERCE. *Abdi Jurnal Publikasi*, 3(1), 10–14.
- Yunus, R., Proborini, E., Hendrawan, D., Nuri, N., Mahardi, R. D., & AN, S. P. (2024). Peningkatan Literasi Digital Generasi Z di Era Society 5.0 Melalui Pelatihan Patitech

Academy Genz Techno Camp. *Aksi Nyata: Jurnal Pengabdian Sosial Dan Kemanusiaan*, 1(3), 155–160.

Yunus, Y., Saputri, R. P., & Fransisca, M. (2024). Implementasi Teknologi Artificial Intelligence (AI) sebagai Penunjang Pembelajaran Siswa di SMK Nusantara Kota Padang. *KREATIF: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 4(2), 142–151.