



Beujroh :

Jurnal Pemberdayaan dan Pengabdian pada Masyarakat
Volume 4, Nomor 2, Agustus 2026 pp. 389-402
DOI <https://doi.org/10.61579/beujroh.v4i2.891>

e-ISSN 3025-9320

p-ISSN 3026-0884

Pelatihan Otomatisasi Gambar dengan Artificial Intelligence (AI) untuk Ilustrasi pada siswa SMK

**Rino Subekti¹, Johan Bastari^{2*}, Waskita Cahya³, Devi Puspita Sari⁴,
Zulhamdani⁵**

¹ Fakultas Ilmu Komputer, Institut Bisnis dan Informatika Kosgoro 1957, Jakarta, Indonesia, email: rino.subekti@gmail.com

² Fakultas Ilmu Komputer, Institut Bisnis dan Informatika Kosgoro 1957, Jakarta, Indonesia, email: johan.bastari@ibi-k57.ac.id

³ Fakultas Ilmu Komputer, Institut Bisnis dan Informatika Kosgoro 1957, Jakarta, Indonesia, email: askizia@gmail.com

⁴ Fakultas Ilmu Komputer, Institut Bisnis dan Informatika Kosgoro 1957, Jakarta, Indonesia, email: devipuspitasari0903@gmail.com

⁵ Fakultas Sains dan Bisnis, Universitas LIA, Jakarta, Indonesia, email: zulhamdani@univeresitaslia.ac.id

*Koresponden penulis : johan.bastari@ibi-k57.ac.id

Info Artikel

Diajukan: 30 Mei 2026

Diterima: 10 Juni 2026

Diterbitkan: 10 Juni 2026

Keywords:

digital illustration,
digital technology,
creativity, digital
competence.

Abstract

The rapid development of digital technology in the creative industry requires vocational high school students to possess competencies that align with current workforce demands. However, the use of digital technology to support illustration creation is still not widely familiar among students. This community service program aimed to enhance students' knowledge and skills in utilizing image automation technology to create digital illustrations more effectively and creatively. The activity was conducted on May 22, 2026, at SMK Citra Insan Mandiri, Depok involving 32 students. The implementation method consisted of preparation, material presentation, demonstrations, hands-on practice, and evaluation of participants' work. During the practical session, students created illustrations based on themes of education, environment, and entrepreneurship under the guidance of the service team. The results showed that participants were able to understand the introduced technology and apply it in producing digital illustrations. A total of 28 students (87.5%) successfully completed the assigned tasks independently, while the remaining participants completed them with

Kata Kunci:

ilustrasi digital,
teknologi digital,
kreativitas,
kompetensi digital.



Lisensi: *cc-by-sa*
Copyright © 2026
penulis

assistance. In addition to improving technical skills, the program also encouraged creativity and broadened participants' understanding of the use of digital technology in the creative industry. Therefore, this training provided positive benefits in supporting the development of digital competencies among vocational high school students.

Abstrak

Perkembangan teknologi digital dalam industri kreatif menuntut siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk memiliki kompetensi yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja. Namun, pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung pembuatan ilustrasi masih belum banyak dikenal oleh siswa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam memanfaatkan teknologi otomatisasi gambar untuk menghasilkan ilustrasi digital secara lebih efektif dan kreatif. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2026 di SMK Citra Insan Mandiri Kota Depok dengan melibatkan 32 siswa. Metode pelaksanaan terdiri atas tahap persiapan, penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, serta evaluasi hasil karya peserta. Pada sesi praktik, peserta membuat ilustrasi berdasarkan tema pendidikan, lingkungan, dan kewirausahaan dengan pendampingan dari tim pelaksana. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu memahami penggunaan teknologi yang diperkenalkan dan menerapkannya dalam pembuatan ilustrasi digital. Sebanyak 28 siswa (87,5%) berhasil menyelesaikan tugas secara mandiri, sedangkan peserta lainnya dapat menyelesaikan tugas dengan pendampingan. Selain meningkatkan keterampilan teknis, kegiatan ini juga mendorong kreativitas dan menambah wawasan peserta mengenai pemanfaatan teknologi digital dalam bidang industri kreatif. Dengan demikian, pelatihan ini memberikan manfaat positif dalam mendukung peningkatan kompetensi digital siswa SMK.

Cara mensitasi artikel:

Subekti, R., Bastari, J., Cahya, W., Sari, D. P., & Zulhamdani. (2026). Pelatihan Otomatisasi Gambar dengan Artificial Intelligence (AI) untuk Ilustrasi pada siswa SMK. *Beujroh : Jurnal Pemberdayaan Dan Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(2), 389–402. <https://doi.org/10.61579/beujroh.v4i2.891>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk industri kreatif dan desain grafis. Berbagai perangkat lunak dan platform digital kini memungkinkan proses pembuatan karya visual dilakukan secara lebih cepat dan efisien. Kemampuan menghasilkan konten visual yang menarik menjadi salah satu kompetensi yang banyak dibutuhkan dalam dunia kerja, khususnya pada bidang desain, pemasaran digital, multimedia, dan komunikasi visual. Oleh karena itu, siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) perlu dibekali dengan keterampilan yang relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan industri saat ini.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan pihak sekolah, diketahui bahwa sebagian besar siswa telah mengenal aplikasi desain grafis dasar, namun masih memiliki keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi digital terbaru untuk mendukung proses pembuatan ilustrasi. Keterbatasan tersebut menyebabkan proses produksi karya visual memerlukan waktu yang relatif lama, terutama bagi siswa yang masih berada pada tahap pengembangan keterampilan desain. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri mengingat dunia industri semakin menuntut kemampuan kerja yang produktif, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Ilustrasi merupakan salah satu bentuk komunikasi visual yang memiliki peran penting dalam penyampaian informasi. Ilustrasi digunakan dalam berbagai media seperti buku, poster, media sosial, iklan, hingga konten pembelajaran. Kemampuan membuat ilustrasi yang menarik dapat meningkatkan kualitas penyampaian pesan sekaligus memberikan nilai tambah pada suatu produk atau layanan. Oleh karena itu, penguasaan teknik pembuatan ilustrasi menjadi salah satu kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa SMK, khususnya yang memiliki minat pada bidang multimedia dan desain. Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai aplikasi berbasis digital telah menyediakan fitur yang dapat membantu pengguna menghasilkan ilustrasi secara lebih praktis melalui pemanfaatan algoritma dan pengolahan data visual. Teknologi tersebut memungkinkan pengguna

menghasilkan berbagai alternatif desain berdasarkan instruksi atau deskripsi tertentu. Kehadiran teknologi ini tidak dimaksudkan untuk menggantikan kreativitas manusia, melainkan menjadi alat pendukung yang dapat membantu mempercepat proses eksplorasi ide dan pengembangan konsep visual (Febriawan et al., 2025). Di sisi lain, dunia industri kreatif saat ini mengalami perubahan yang sangat dinamis. Perusahaan dan pelaku usaha membutuhkan tenaga kerja yang tidak hanya memiliki kemampuan teknis, tetapi juga mampu beradaptasi dengan berbagai perangkat dan teknologi baru. Lulusan SMK diharapkan memiliki kesiapan kerja yang lebih baik melalui penguasaan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan pasar (Hidayat et al., 2026). Oleh karena itu, kegiatan pelatihan yang memperkenalkan teknologi terkini menjadi salah satu langkah strategis dalam meningkatkan daya saing lulusan.

Kegiatan pelatihan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang bersifat praktis dan aplikatif. Pembelajaran berbasis praktik memungkinkan peserta memahami konsep secara langsung melalui simulasi dan penerapan pada kasus nyata. Metode ini dinilai lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan dibandingkan dengan penyampaian materi secara teoritis semata. Dengan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, pemecahan masalah, serta kemampuan berkolaborasi.

Selain mendukung pengembangan kompetensi teknis, pelatihan ini juga diharapkan dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk terus mengikuti perkembangan teknologi digital. Pemahaman terhadap berbagai peluang pemanfaatan teknologi dalam bidang kreatif dapat membuka wawasan siswa mengenai prospek karier dan peluang usaha yang dapat dikembangkan di masa depan. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu memanfaatkannya secara produktif untuk menghasilkan karya yang bernilai.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan kreativitas, efektivitas kerja, dan keterampilan abad ke-21 yang meliputi kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas

(Barokah et al., 2024). Integrasi teknologi ke dalam kegiatan pendidikan juga mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan generasi saat ini (Gusti & Saria, 2025). Oleh karena itu, penerapan pelatihan yang berorientasi pada penguasaan teknologi digital menjadi salah satu upaya yang relevan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di tingkat pendidikan menengah kejuruan.

Pemanfaatan teknologi digital dalam proses penciptaan karya visual telah menunjukkan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan efisiensi kerja dan produktivitas pengguna (Febriawan et al., 2025). Berbagai platform berbasis teknologi cerdas mampu membantu proses pengembangan konsep, eksplorasi ide, serta penyusunan elemen visual secara lebih cepat dibandingkan metode konvensional (Buana et al., 2025). Kehadiran teknologi tersebut memungkinkan pengguna untuk menghasilkan berbagai alternatif desain dalam waktu yang relatif singkat sehingga dapat mempercepat proses produksi konten visual tanpa mengurangi aspek kreativitas.

Dalam konteks pendidikan, integrasi teknologi digital pada kegiatan pembelajaran memberikan dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik (Sudin et al., 2025). Penggunaan media dan perangkat berbasis teknologi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital (Kurniawan et al., 2025). Selain meningkatkan motivasi belajar, pemanfaatan teknologi juga mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, kemampuan memecahkan masalah, serta kompetensi digital yang dibutuhkan dalam lingkungan kerja modern. Di bidang industri kreatif, penguasaan teknologi terkini menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan daya saing sumber daya manusia (Maulana & Gema Setya Anggara Putra, 2018). Kemampuan mengombinasikan kreativitas dengan pemanfaatan teknologi memungkinkan individu menghasilkan produk visual yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pasar. Oleh karena itu, pengenalan teknologi digital kepada siswa sejak jenjang pendidikan menengah kejuruan menjadi langkah yang strategis untuk mempersiapkan lulusan yang mampu beradaptasi dengan

perkembangan industri serta memiliki kompetensi yang relevan dengan tuntutan dunia kerja saat ini.

Berdasarkan permasalahan dan kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan pemanfaatan teknologi otomatisasi gambar untuk ilustrasi kepada siswa SMK. Melalui kegiatan ini diharapkan peserta mampu memahami konsep dasar teknologi yang digunakan, menerapkan teknologi tersebut dalam proses pembuatan ilustrasi digital, meningkatkan kreativitas dalam menghasilkan karya visual, serta memperkuat kompetensi yang dibutuhkan dalam menghadapi perkembangan industri kreatif digital.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan pembuatan ilustrasi digital menggunakan teknologi otomatisasi gambar bagi siswa di SMK Cipta Insani Mandiri Kota Depok. Kegiatan dilaksanakan pada 22 Mei 2026 dan diikuti oleh 32 siswa yang memiliki ketertarikan pada bidang desain, multimedia, dan teknologi digital. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan koordinasi bersama pihak sekolah untuk menentukan kebutuhan peserta, menyusun jadwal kegiatan, serta menyiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan selama pelatihan berlangsung. Tahap persiapan ini bertujuan agar kegiatan dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan peserta dan target yang telah ditetapkan.

Setelah tahap persiapan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi mengenai perkembangan teknologi digital dalam industri kreatif serta pemanfaatannya dalam proses pembuatan ilustrasi. Materi disampaikan melalui metode ceramah dan diskusi interaktif sehingga peserta dapat memahami konsep dasar, manfaat, serta peluang pemanfaatan teknologi tersebut dalam mendukung pekerjaan di bidang kreatif. Pada sesi ini peserta juga diperkenalkan dengan berbagai contoh penerapan teknologi otomatisasi gambar yang banyak digunakan dalam pembuatan konten visual, desain promosi, dan ilustrasi digital. Tahap selanjutnya adalah praktik langsung yang menjadi bagian utama dari kegiatan pelatihan. Peserta dibimbing untuk menggunakan aplikasi yang telah disiapkan guna menghasilkan ilustrasi berdasarkan tema

atau deskripsi tertentu. Proses pendampingan dilakukan secara bertahap mulai dari pengenalan fitur aplikasi, penyusunan deskripsi yang sesuai dengan gambar yang diinginkan, hingga proses penyempurnaan hasil ilustrasi. Selama praktik berlangsung, tim pelaksana memberikan bimbingan secara langsung kepada peserta yang mengalami kendala sehingga seluruh peserta dapat mengikuti setiap tahapan dengan baik.

Untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta, pada akhir kegiatan dilakukan evaluasi melalui penugasan pembuatan ilustrasi secara mandiri berdasarkan tema yang telah ditentukan. Hasil karya peserta kemudian dipresentasikan dan didiskusikan bersama untuk memberikan masukan terkait kualitas visual, kesesuaian tema, serta pemanfaatan fitur yang telah dipelajari selama pelatihan. Selain itu, peserta juga diminta mengisi lembar evaluasi untuk memberikan tanggapan terhadap materi dan pelaksanaan kegiatan. Melalui rangkaian kegiatan tersebut, siswa diharapkan mampu memanfaatkan teknologi otomatisasi gambar secara efektif dalam menghasilkan ilustrasi digital yang kreatif serta memiliki keterampilan yang relevan dengan perkembangan industri kreatif saat ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai perkembangan teknologi digital dalam industri kreatif, pemanfaatan teknologi otomatisasi gambar dalam pembuatan ilustrasi, serta pengenalan aplikasi yang digunakan selama pelatihan. Setelah penyampaian materi, peserta mengikuti sesi demonstrasi dan praktik langsung yang dipandu oleh tim pelaksana. Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi, terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan serta keterlibatan aktif dalam setiap sesi pelatihan.

Pada sesi praktik, peserta diminta membuat ilustrasi berdasarkan tema pendidikan, lingkungan, dan kewirausahaan. Sebelum pelatihan dilaksanakan, sebagian besar peserta hanya mengenal aplikasi desain grafis dasar dan belum memiliki pengalaman dalam memanfaatkan teknologi otomatisasi gambar. Setelah mendapatkan pendampingan,

peserta mampu menghasilkan berbagai ilustrasi digital sesuai dengan tema yang diberikan. Hasil karya yang dihasilkan menunjukkan bahwa peserta dapat memahami cara menyusun instruksi atau deskripsi yang tepat sehingga menghasilkan visual yang sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, beberapa peserta mampu mengembangkan satu konsep menjadi beberapa variasi desain yang berbeda sebagai bentuk eksplorasi kreativitas.

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan, tim pelaksana melakukan evaluasi melalui tugas praktik dan observasi selama pelatihan berlangsung. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebanyak 28 peserta (87,5%) mampu menyelesaikan tugas pembuatan ilustrasi secara mandiri dengan hasil yang sesuai dengan instruksi yang diberikan. Sebanyak 3 peserta (9,4%) masih memerlukan pendampingan pada beberapa tahapan penggunaan aplikasi, sedangkan 1 peserta (3,1%) mengalami kendala teknis terkait perangkat yang digunakan. Secara umum, seluruh peserta dapat mengikuti kegiatan dengan baik dan berhasil menghasilkan karya ilustrasi digital pada akhir pelatihan.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Peserta Pelatihan

Aspek yang dinilai	Jumlah peserta	Persentase
Mampu membuat ilustrasi secara mandiri	28	87,5%
Mampu membuat ilustrasi dengan pendampingan	3	9,4%
Mengalami kendala teknis	1	3,1%
Total	32	100%

Selain evaluasi praktik, peserta juga diminta memberikan tanggapan terhadap pelaksanaan kegiatan melalui lembar umpan balik. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa 30 peserta (93,8%) menyatakan materi yang diberikan menarik dan mudah dipahami, sedangkan 2 peserta (6,2%) menyatakan masih memerlukan latihan lebih lanjut untuk menguasai seluruh fitur yang diperkenalkan. Peserta juga menyampaikan bahwa pelatihan memberikan wawasan baru mengenai pemanfaatan teknologi digital dalam bidang ilustrasi dan desain visual.



Gambar 1. Sesi penyampaian materi dan praktek otomatisasi gambar yang diikuti para peserta



Gambar 2. Sesi penyampaian materi dan praktek otomatisasi gambar yang diikuti para peserta

Antusias peserta dalam menghasilkan ilustrasi menunjukkan bahwa metode pelatihan yang mengombinasikan penyampaian materi, demonstrasi, dan praktik langsung mampu meningkatkan pemahaman

peserta secara efektif. Kegiatan ini tidak hanya memperkenalkan teknologi baru kepada siswa, tetapi juga memberikan pengalaman langsung dalam menghasilkan karya visual yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan akademik maupun pengembangan keterampilan di bidang industri kreatif. Melalui kegiatan ini, siswa memperoleh pemahaman bahwa teknologi dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mempercepat proses pembuatan ilustrasi sekaligus mendukung pengembangan kreativitas dan produktivitas.

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan telah mencapai tujuan yang ditetapkan. Hal ini ditunjukkan oleh tingginya tingkat partisipasi peserta, kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas praktik, serta respons positif yang diberikan terhadap materi dan pelaksanaan kegiatan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan serupa berpotensi untuk dikembangkan secara berkelanjutan sebagai upaya peningkatan kompetensi digital siswa SMK dalam menghadapi perkembangan teknologi dan kebutuhan industri kreatif yang terus berkembang.

B. Pembahasan

Pelatihan pemanfaatan teknologi otomatisasi gambar untuk menghasilkan ilustrasi digital menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menggabungkan penyampaian materi, demonstrasi, dan praktik langsung mampu meningkatkan pemahaman peserta secara efektif. Penyampaian materi pada tahap awal memberikan landasan konseptual mengenai perkembangan teknologi digital di industri kreatif serta pentingnya pemanfaatan teknologi otomatisasi dalam mendukung proses desain visual. Selanjutnya, sesi demonstrasi memberikan gambaran nyata mengenai langkah-langkah penggunaan aplikasi, sehingga peserta lebih mudah memahami proses yang akan diterapkan pada kegiatan praktik. Kombinasi metode tersebut mendorong peserta untuk lebih aktif terlibat selama pelatihan dan meningkatkan motivasi mereka dalam mempelajari teknologi baru. Hasil praktik menunjukkan adanya peningkatan kompetensi peserta dalam menghasilkan ilustrasi digital. Sebelum mengikuti pelatihan, sebagian besar peserta hanya memiliki pengalaman menggunakan aplikasi desain grafis dasar dan belum mengenal teknologi otomatisasi gambar. Setelah memperoleh

pendampingan, peserta mampu membuat ilustrasi sesuai tema yang ditentukan dengan memanfaatkan instruksi atau deskripsi yang tepat. Kemampuan menyusun deskripsi yang efektif menjadi salah satu indikator bahwa peserta tidak hanya memahami aspek teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga mampu mengembangkan kreativitas dalam menerjemahkan ide menjadi karya visual. Bahkan, beberapa peserta berhasil menghasilkan beberapa variasi ilustrasi dari satu konsep yang sama sebagai bentuk eksplorasi desain.

Keberhasilan pelatihan juga didukung oleh hasil evaluasi yang menunjukkan bahwa 87,5% peserta mampu menyelesaikan tugas secara mandiri, sedangkan hanya sebagian kecil yang masih memerlukan pendampingan atau mengalami kendala teknis. Persentase tersebut mengindikasikan bahwa materi dan metode pelatihan telah sesuai dengan kemampuan peserta. Kendala yang dialami oleh beberapa peserta lebih banyak dipengaruhi oleh keterbatasan perangkat yang digunakan dibandingkan dengan kesulitan memahami materi. Dengan demikian, penyediaan fasilitas pendukung yang lebih memadai pada pelatihan berikutnya berpotensi meningkatkan efektivitas kegiatan dan memberikan kesempatan belajar yang lebih optimal bagi seluruh peserta. Selain peningkatan keterampilan teknis, hasil umpan balik peserta menunjukkan bahwa pelatihan memberikan dampak positif terhadap wawasan mereka mengenai pemanfaatan teknologi digital dalam bidang ilustrasi dan desain visual. Sebanyak 93,8% peserta menilai materi yang diberikan menarik dan mudah dipahami, menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang bersifat aplikatif lebih mudah diterima oleh siswa SMK. Pengalaman praktik secara langsung juga membantu peserta memahami bahwa teknologi otomatisasi gambar dapat menjadi alat bantu yang mendukung produktivitas tanpa mengurangi peran kreativitas manusia dalam proses penciptaan karya visual.

Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan telah berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan, yaitu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam memanfaatkan teknologi otomatisasi gambar untuk menghasilkan ilustrasi digital. Tingginya tingkat partisipasi, keberhasilan penyelesaian tugas praktik, serta respons positif peserta menunjukkan bahwa pelatihan ini memiliki potensi untuk diterapkan

secara berkelanjutan sebagai bagian dari pengembangan kompetensi digital siswa SMK. Di masa mendatang, kegiatan serupa dapat dikembangkan dengan materi yang lebih mendalam, proyek kolaboratif, serta pengenalan teknologi digital lainnya sehingga mampu mempersiapkan peserta menghadapi tuntutan industri kreatif yang semakin berkembang dan berbasis teknologi.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa Pelatihan Otomatisasi Gambar untuk Ilustrasi Digital yang dilaksanakan di SMK Cipta Insan Mandiri pada tanggal 22 Mei 2026 telah berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kegiatan yang diikuti oleh 32 siswa ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menghasilkan ilustrasi yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan visual. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu membuat ilustrasi secara mandiri setelah mengikuti pelatihan serta memberikan respons positif terhadap materi dan metode pembelajaran yang diterapkan. Melalui kombinasi penyampaian materi, demonstrasi, dan praktik langsung, siswa memperoleh pengalaman baru yang dapat mendukung pengembangan kreativitas, kompetensi digital, serta kesiapan mereka dalam menghadapi perkembangan industri kreatif di era digital. Kegiatan serupa diharapkan dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan materi yang lebih luas sehingga dapat semakin meningkatkan kualitas sumber daya manusia di lingkungan sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah, para guru, serta seluruh civitas akademika SMK Cipta Insan Mandiri Kota Depok atas dukungan, kerja sama, dan fasilitas yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh siswa yang telah berpartisipasi secara aktif dalam setiap sesi kegiatan sehingga pelatihan dapat berlangsung dengan lancar dan mencapai hasil yang diharapkan. Semoga kerja sama yang telah terjalin dapat terus berlanjut dalam berbagai kegiatan yang

mendukung peningkatan kompetensi dan keterampilan siswa di masa yang akan datang.

DAFTAR RUJUKAN

- Barokah, N., Untung, S., Jl, A., Bangsa, K., Baru, P., Utara, K. P., & Pekalongan, K. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa. *Dinamika Pembelajaran : Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 1(4), 347–356. <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/dilan.v1i4.883>
- Buana, U., Karawang, P., & Barat, J. (2025). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Digital Terhadap Produktivitas Belajar Mahasiswa di Universitas Buana Perjuangan Karawang. 9(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.61401/relevansi.v9i1.169>
- Febriawan, M. R., Widani, N. A., & Sanjaya, V. F. (2025). Peran Dynamic Capability Dan Sumber Daya Manusia Dalam Menghadapi Perubahan Pasar Di Dunia Fashion. *JIEMBI: Jurnal Ilmu Ekonomi, Manajemen Dan Bisnis*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.30787/jiembiv3i1.1714>
- Gusti, A. P. R. P., & Saria, A. I. R. T. (2025). Penerapan Teknologi Digital Dalam Perencanaan Pembelajaran Sejarah Dan Tantangan Pendidikan Di Era Globalisasi. *History Without Borders : Digitalisasi Pembelajaran Sejarah Dalam Bingkai Nasionalisme Dan Patriotisme*, September.
- Hidayat, S., Rifiyanti, H., & Angellia, F. (2026). Pengenalan Coding Dasar bagi Guru SMA sebagai Upaya Peningkatan Literasi Digital dalam Pembelajaran. *Beujroh : Jurnal Pemberdayaan Dan Pengabdian Pada Masyarakat*, 4, 201–213. <https://doi.org/https://doi.org/10.61579/beujroh.v4i2.849>
- Kurniawan, A., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. 3.

Maulana, N., & Gema Setya Anggara Putra. (2018). STRATEGI MENINGKATKAN DAYA SAING INDUSTRI KREATIF INDONESIA: STUDI KASUS PENGEMBANGAN KLASTER INDUSTRI ALAS KAKI KECAMATAN TAMANSARI, BOGOR. *ULTIMA Managemen*, 10(2), 97-109.

Sudin, S., Soamole, R., Hisyam, A., Kasman, I., & Kaunar, J. (2025). *PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DALAM*. 9(2), 1-4.