

PENINGKATAN KETERAMPILAN DESAIN GRAFIS BERBASIS AI MELALUI PELATIHAN PENGGUNAAN MIDJOURNEY PADA SISWA JURUSAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK DI SMK NEGERI 8 PEKANBARU

Fajrizal¹, Ahmad Zamsuri², Mhd Arief Hasan³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Lancang Kuning, Pekanbaru, Indonesia
email: fajrizal@unilak.ac.id, ahmadzamsuri@unilak.ac.id, m.arif@unilak.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan pelatihan penggunaan teknologi MidJourney berbasis AI dalam pembuatan desain grafis di SMK Negeri 8 Pekanbaru, khususnya untuk siswa jurusan Rekayasa Perangkat Lunak. Analisis situasi menunjukkan bahwa peserta didik memiliki keterbatasan dalam memahami dan mengaplikasikan teknologi AI dalam desain grafis. Solusi yang ditawarkan adalah pelatihan penggunaan MidJourney untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan teknis peserta dalam desain. Pelatihan dilakukan dengan pendekatan praktikal, mencakup pengenalan platform, pembuatan desain berbasis prompt, serta praktik mandiri dengan pendampingan. Hasil dari kuisioner yang dibagikan sebelum dan sesudah pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan peserta. Sebelum pelatihan, pemahaman peserta mengenai AI berada pada 50%, namun setelah pelatihan meningkat menjadi 86%. Kemampuan menggunakan MidJourney meningkat dari 44% menjadi 80%, dan kreativitas peserta mengalami peningkatan dari 56% menjadi 84%. Umpan balik dari peserta menunjukkan kepuasan terhadap materi yang diberikan, meskipun ada saran terkait durasi pelatihan dan penyediaan materi lanjutan. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil memperkenalkan teknologi AI kepada peserta didik dan memberikan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan desain grafis berbasis digital.

Kata Kunci: Pengabdian masyarakat, MidJourney, Teknologi AI, Desain Grafis, Kreativitas, Kuisioner, SMK

Abstract: This study aims to implement a training program on the use of MidJourney AI-based technology for graphic design creation at SMK Negeri 8 Pekanbaru, specifically for students in the Software Engineering program. The situational analysis revealed that students had limited understanding and application of AI technology in graphic design. The proposed solution was to offer training on using MidJourney to enhance students' creativity and technical skills in design. The training was conducted using a practical approach, which included platform introduction, prompt-based design creation, and independent practice with guidance. The results from pre- and post-training questionnaires indicated a significant improvement in participants' skills. Before the training, students' understanding of AI was at 50%, but it increased to 86% after the training. Their ability to use MidJourney increased from 44% to 80%, and their creativity improved from 56% to 84%. Feedback from participants showed satisfaction with the provided materials, although they suggested extending the training duration and offering advanced materials. Overall, this training successfully introduced AI technology to students and positively impacted their graphic design skills development based on digital tools.

Keywords: Community Service, MidJourney, AI Technology, Graphic Design, Creativity, Questionnaire, Vocational School

1. Pendahuluan

SMK Negeri 8 Pekanbaru memiliki jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) yang fokus pada pengembangan keterampilan teknis di bidang perangkat lunak. Jurusan ini menawarkan berbagai pelajaran yang relevan dengan dunia industri teknologi, seperti pemrograman dan desain digital. Meskipun sudah diajarkan berbagai teknik dalam pengembangan perangkat lunak, penerapan teknologi terbaru seperti AI untuk desain

kreatif belum maksimal. Oleh karena itu, pengenalan kepada alat AI seperti MidJourney sangat relevan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam bidang desain digital.

Sebagai institusi pendidikan yang mengutamakan perkembangan keterampilan teknis, SMK Negeri 8 Pekanbaru terus berupaya untuk menyesuaikan diri dengan tren teknologi terbaru. Namun, penerapan teknologi seperti artificial intelligence dalam pengajaran desain grafis masih tergolong baru. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, banyak siswa yang tertarik untuk belajar lebih banyak mengenai penggunaan alat canggih seperti MidJourney untuk menciptakan desain karakter. Dengan memberikan pelatihan ini, diharapkan siswa dapat memanfaatkan potensi teknologi tersebut dalam dunia industri yang semakin berkembang.

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, peserta didik yang terlibat memiliki latar belakang yang cukup kuat dalam pemrograman dan desain perangkat lunak. Namun, banyak dari mereka yang belum mengenal konsep pembuatan gambar berbasis AI. Oleh karena itu, pengenalan MidJourney dapat membuka wawasan mereka mengenai cara baru untuk menghasilkan karya desain yang lebih menarik dan efisien. Pelatihan ini diharapkan dapat mengembangkan kreativitas peserta didik, terutama dalam hal penggunaan teknologi digital terkini.

Penerapan MidJourney dalam pelatihan desain juga memberikan peluang bagi peserta didik untuk belajar tentang potensi AI dalam bidang kreatif. Dalam kurikulum RPL, desain grafis sering kali terfokus pada penggunaan perangkat lunak tradisional. Namun, MidJourney menawarkan pendekatan yang lebih inovatif dengan menggunakan AI untuk menghasilkan desain karakter atau gambar yang unik (Jaruga-Rozdolska, 2022; Zierock & Jungblut, 2023). Hal ini memberi siswa kesempatan untuk memanfaatkan AI dalam menciptakan hasil karya yang lebih menarik dan sesuai dengan tren industri kreatif saat ini.

Di sisi lain, meskipun siswa memiliki kemampuan teknis yang baik, mereka masih memerlukan bimbingan dalam menerapkan teknologi baru. Penggunaan MidJourney memerlukan pemahaman dasar mengenai konsep machine learning dan algoritma AI yang dapat mempengaruhi hasil desain. Oleh karena itu, pelatihan ini tidak hanya mengajarkan penggunaan alat, tetapi juga memperkenalkan konsep-konsep dasar yang mendasari teknologi tersebut. Dengan demikian, peserta didik akan memperoleh pengetahuan yang lebih holistik tentang AI dalam desain.

Secara keseluruhan, analisis situasi ini menunjukkan bahwa SMK Negeri 8 Pekanbaru memiliki potensi besar untuk mengembangkan kemampuan desain kreatif siswa melalui teknologi AI. Pelatihan MidJourney menjadi langkah yang tepat untuk mengisi kekosongan pengetahuan di bidang desain digital berbasis AI (Borji, 2022; Wahid et al., 2023). Dengan pengenalan dan pelatihan yang tepat, siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka dan mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan di dunia industri yang semakin mengandalkan teknologi. Kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar siswa serta memberikan wawasan baru yang bermanfaat di masa depan.

Dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat di SMK Negeri 8 Pekanbaru, khususnya untuk jurusan Rekayasa Perangkat Lunak, terdapat beberapa masalah yang perlu diatasi terkait dengan pengembangan keterampilan desain digital berbasis teknologi terbaru. Melalui program ini, diharapkan dapat memberikan solusi yang relevan dan bermanfaat bagi peserta didik dengan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) terkini, seperti MidJourney, untuk meningkatkan keterampilan desain mereka (Ruskov, 2023).

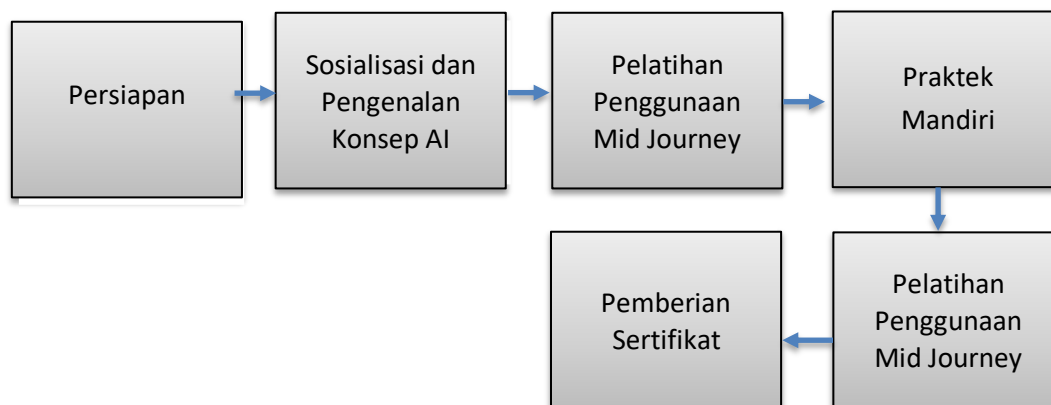
Berikut adalah tabel yang mencakup dua masalah yang dihadapi mitra, solusi yang ditawarkan, serta IPTEK yang diberikan dalam program pengabdian masyarakat:

Tabel 1. Kaitan antara masalah mitra, solusi dan IPTEK yang diberikan

Masalah Mitra	Solusi yang Ditawarkan	IPTEK yang Diberikan
1. Siswa kurang familiar dengan penerapan AI dalam desain grafis.	Pengenalan dan pelatihan penggunaan MidJourney, alat berbasis AI untuk menghasilkan desain karakter dan gambar kreatif.	Pengenalan tentang AI, <i>machine learning</i> , dan teknologi MidJourney untuk desain berbasis AI.
2. Keterbatasan dalam menggunakan alat desain digital modern.	Menyediakan pelatihan teknis untuk memanfaatkan MidJourney, yang memungkinkan siswa untuk menciptakan desain digital secara efisien dan kreatif.	Penggunaan MidJourney sebagai alat desain berbasis AI yang mengoptimalkan proses desain digital.

2. Metode

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan pendekatan yang sistematis, melibatkan langkah-langkah yang terstruktur mulai dari persiapan hingga evaluasi. Pelatihan kepada siswa SMK Negeri 8 Pekanbaru dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

2.1. Persiapan

Tahap ini mencakup koordinasi dengan mitra, penyusunan materi pelatihan, serta penyediaan alat dan bahan yang diperlukan.

- Koordinasi dengan Mitra:** Dilakukan dengan pihak SMK Negeri 8 Pekanbaru, khususnya guru pendamping jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), untuk memahami kebutuhan, jadwal, dan fasilitas.
- Penyusunan Materi Pelatihan:** Materi disusun berdasarkan kebutuhan peserta, meliputi konsep dasar AI dalam desain, cara kerja MidJourney, dan teknik optimisasi pembuatan desain karakter, serta modul digital untuk akses mandiri.
- Penyediaan Alat dan Bahan:** Meliputi perangkat komputer/laptop dengan koneksi internet, akun Discord, dan akses MidJourney. Tim menyiapkan tutorial instalasi dan panduan penggunaan untuk kelancaran pelatihan.

2.2. Sosialisasi dan Pengenalan Konsep AI

Tahap ini bertujuan memberikan pemahaman dasar mengenai teknologi AI dan perannya dalam desain grafis secara interaktif.

- **Pengenalan Konsep AI dalam Desain Grafis:** Peserta dikenalkan definisi AI, prinsip kerja *machine learning*, dan penerapan AI dalam seni dan desain, dengan contoh MidJourney menghasilkan gambar dari prompt teks.
- **Manfaat AI dalam Industri Kreatif:** Dibahas manfaat AI seperti efisiensi, peningkatan kreativitas, pengurangan hambatan teknis, dan potensi integrasi dalam pengembangan media digital.
- **Demonstrasi Penggunaan MidJourney:** Dilakukan demonstrasi langsung cara mengakses MidJourney via Discord, penggunaan prompt dasar, penyesuaian parameter, dan contoh pembuatan desain karakter sederhana.

2.3. Pelatihan Penggunaan MidJourney

Tahap ini berfokus pada praktik langsung (*hands-on training*) untuk memberikan pengalaman membuat desain digital dengan AI.

- **Pengenalan Interface MidJourney:** Peserta dikenalkan cara bergabung server Discord, navigasi dasar bot, dan fungsi perintah */imagine*.
- **Teknik Pembuatan Prompt yang Efektif:** Diajarkan strategi penyusunan prompt yang efektif, mencakup penggunaan kata kunci spesifik, parameter seperti *--ar*, serta kombinasi gaya dan warna.
- **Praktik Langsung dan Evaluasi Hasil:** Peserta membuat desain sendiri dengan prompt kreatif, AI menghasilkan gambar, lalu peserta merevisi atau eksperimen. Hasil akhir didiskusikan dan dievaluasi bersama, termasuk sesi tanya jawab.

2.4. Praktik Mandiri dan Pendampingan

Peserta diberi kesempatan menerapkan keterampilan secara mandiri untuk membuat desain dengan tema tertentu (karakter game, ilustrasi futuristik, desain produk). Instruktur memberikan pendampingan dalam menyusun prompt dan memperbaiki desain melalui diskusi kelompok kecil. Hasil karya dipresentasikan dan diberi umpan balik.

2.5. Evaluasi dan Umpan Balik

Evaluasi menilai efektivitas pelatihan dan pemahaman peserta, mencakup:

- **Penilaian Hasil Karya:** Peserta mengunggah desain yang dinilai berdasarkan kreativitas, kesesuaian prompt, dan optimalisasi fitur MidJourney.
- **Umpan Balik Peserta:** Peserta mengisi kuesioner terkait pengalaman, tingkat kesulitan, dan saran perbaikan.
Hasil evaluasi digunakan untuk menyempurnakan program pelatihan di masa mendatang.

2.6. Pemberian Sertifikat

Peserta didik yang berhasil menyelesaikan pelatihan diberikan sertifikat sebagai tanda penguasaan keterampilan menggunakan MidJourney untuk desain berbasis AI.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini, disajikan hasil yang diperoleh dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, serta pembahasan mengenai pencapaian dan dampak dari program pelatihan penggunaan MidJourney untuk desain berbasis AI di SMK Negeri 8 Pekanbaru. Pembahasan difokuskan pada evaluasi hasil karya peserta, efektivitas pelatihan, serta kontribusi IPTEK dalam meningkatkan keterampilan peserta didik.

3.1 Hasil yang diperoleh peserta

Pada bagian ini, dijelaskan mengenai hasil yang diperoleh setelah peserta mengikuti pelatihan penggunaan MidJourney. Hasil pelatihan ini mencakup dua aspek utama, yaitu

keterampilan teknis peserta dan kualitas desain yang dihasilkan. Setiap peserta diharapkan dapat menunjukkan peningkatan dalam kemampuan penggunaan teknologi AI untuk menghasilkan karya desain, yang dapat dinilai melalui evaluasi karya mereka selama sesi praktik.

3.1.1. Keterampilan Teknis Peserta

Setelah mengikuti pelatihan, mayoritas peserta menunjukkan peningkatan keterampilan dalam menggunakan MidJourney. Mereka mampu membuat desain dengan menggunakan perintah (*prompt*) yang lebih spesifik dan memahami penggunaan parameter tambahan untuk menyesuaikan hasil gambar. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa peserta dapat dengan lancar mengakses platform Discord, berinteraksi dengan bot MidJourney, dan mengembangkan kreativitas mereka dalam pembuatan desain. Secara umum, peserta memahami dengan baik cara menyusun *prompt* dan menggunakan fitur-fitur dasar yang ada di MidJourney.



Gambar 2. Seorang Siswa sedang Menuliskan Prompt MidJourney

Namun, beberapa peserta masih mengalami kesulitan dalam menyusun *prompt* yang efektif untuk menghasilkan desain sesuai dengan keinginan mereka. Beberapa peserta juga membutuhkan bimbingan lebih lanjut dalam eksperimen dengan pengaturan parameter, seperti mengatur *aspect ratio* atau memilih gaya visual tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada peningkatan yang signifikan, masih ada ruang untuk pengembangan keterampilan yang lebih mendalam.

3.1.2. Kualitas Desain yang Dihasilkan

Kualitas desain yang dihasilkan peserta sangat bervariasi, tergantung pada pemahaman mereka terhadap konsep AI dan keterampilan dalam menyusun *prompt*. Sebagian besar peserta mampu menghasilkan desain yang sesuai dengan tema yang diberikan, seperti desain karakter untuk game, ilustrasi futuristik, dan desain produk. Beberapa karya desain menonjol karena kreativitas peserta dalam mengeksplorasi berbagai gaya visual dan teknik yang diajarkan selama pelatihan.

Meskipun demikian, beberapa peserta masih menunjukkan kekurangan dalam hal detail gambar dan variasi visual. Hal ini mungkin disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap cara kerja AI dalam menghasilkan gambar yang lebih kompleks. Beberapa desain

terlihat kurang halus atau terlalu generik, yang menunjukkan bahwa peserta perlu berlatih lebih lanjut dalam mengembangkan *prompt* yang lebih rumit dan mendalam.

Berikut adalah tabel yang merangkum hasil desain dari peserta pelatihan berdasarkan kualitas dan kreativitas yang ditampilkan:

Tabel 2. Rangkuman Hasil Desain dari peserta

Nama Peserta	Tema Desain	Penilaian Kualitas (Skala 1-5)	Komentar
Peserta A	Desain Karakter Game	4	Desain kreatif dengan tema yang kuat, namun masih membutuhkan detail lebih lanjut.
Peserta B	Ilustrasi Futuristik	5	Desain sangat detail, penggunaan warna dan gaya visual sangat sesuai dengan tema.
Peserta C	Desain Produk	3	Desain sederhana, perlu variasi dalam penggunaan <i>prompt</i> dan parameter.

3.1.3. Peningkatan Kreativitas Peserta

Salah satu tujuan utama dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kreativitas peserta dalam menghasilkan desain menggunakan teknologi AI. Berdasarkan hasil pelatihan, banyak peserta menunjukkan kreativitas yang tinggi dalam mengembangkan ide-ide visual yang baru dan inovatif. Penggunaan MidJourney memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi berbagai konsep dan gaya yang sebelumnya sulit dicapai tanpa keterampilan teknis yang mendalam.

Namun, ada juga beberapa peserta yang cenderung lebih berhati-hati dalam eksperimen dan memilih desain yang lebih konvensional. Ini menunjukkan bahwa meskipun mereka dapat menghasilkan gambar yang sesuai dengan tema, mereka masih membutuhkan dorongan untuk berpikir lebih kreatif dan berani mencoba variasi desain yang lebih eksperimental.

Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil meningkatkan kreativitas peserta dan memperkenalkan mereka pada potensi besar yang dimiliki oleh teknologi AI dalam dunia desain grafis.

3.2. Pembahasan Hasil Pelatihan

Pada bagian ini, dilakukan pembahasan mengenai hasil pelatihan, baik dari segi keterampilan yang diperoleh peserta maupun pengaruh pelatihan terhadap kreativitas dan pemahaman mereka tentang penggunaan teknologi AI dalam desain. Pembahasan ini didasarkan pada hasil karya peserta, observasi instruktur, serta umpan balik dari kuesioner yang dibagikan sebelum dan sesudah pelatihan.

3.2.1. Pencapaian Peserta

Secara keseluruhan, pelatihan menunjukkan bahwa peserta mengalami peningkatan yang signifikan dalam hal keterampilan teknis dan kreativitas. Sebelum pelatihan, banyak peserta yang kurang familiar dengan konsep AI dalam desain dan belum memiliki pengalaman menggunakan alat desain berbasis AI. Namun, setelah mengikuti pelatihan, mereka mampu

menguasai dasar-dasar penggunaan MidJourney dan menghasilkan desain yang cukup variatif sesuai dengan tema yang diberikan. Berdasarkan hasil observasi, peserta yang awalnya cenderung ragu dalam mengeksplorasi ide desain, kini lebih percaya diri untuk mencoba berbagai teknik dan gaya visual. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil memberikan dorongan untuk berpikir lebih kreatif dan eksperimen dengan penggunaan *prompt* dan parameter yang lebih beragam.

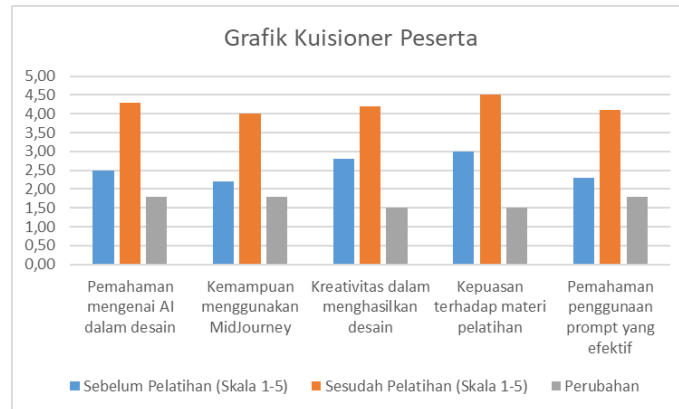


Gambar 3. Peserta Pelatihan Membuat Prompt MidJourney

3.2.2. Hasil Kuesioner Sebelum dan Sesudah Pelatihan
Kuesioner yang dibagikan sebelum dan sesudah pelatihan bertujuan untuk mengukur perubahan pemahaman peserta terkait penggunaan teknologi AI dalam desain, serta kepuasan mereka terhadap pelatihan yang diberikan. Berikut adalah perbandingan hasil kuesioner sebelum dan sesudah pelatihan:

Tabel 3. Hasil Kuisisioner Peserta Sebelum dan Sesudah Pelatihan

Aspek yang Diuji			Sebelum Pelatihan (Skala 1-5)	Sesudah Pelatihan (Skala 1-5)	Perubahan
Pemahaman dalam desain	mengenai	AI	2.5	4.3	+1.8
Kemampuan MidJourney	menggunakan		2.2	4.0	+1.8
Kreativitas menghasilkan desain	dalam		2.8	4.2	+1.4
Kepuasan pelatihan	terhadap	materi	3.0	4.5	+1.5
Pemahaman <i>prompt</i> yang efektif	penggunaan		2.3	4.1	+1.8



Gambar 4. Grafik Peningkatan Pemahaman Peserta

Hasil kuesioner menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta mengenai penggunaan AI dalam desain, keterampilan menggunakan MidJourney, dan kreativitas mereka dalam menghasilkan desain. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta merasa kurang percaya diri dan tidak sepenuhnya memahami cara kerja AI dalam desain grafis. Namun, setelah pelatihan, mereka lebih memahami cara menyusun *prompt* dengan baik dan memanfaatkan berbagai fitur MidJourney untuk menghasilkan desain yang lebih baik dan kreatif.



Gambar 5. Foto Bersama Peserta , Pemateri dan Guru Pendamping

3.2.3. Tantangan yang Dihadapi Peserta

Meskipun pelatihan berjalan dengan lancar dan peserta menunjukkan peningkatan yang signifikan, beberapa tantangan tetap muncul selama proses pelatihan. Tantangan utama yang dihadapi peserta adalah kesulitan dalam menyusun *prompt* yang tepat untuk menghasilkan gambar sesuai dengan keinginan mereka. Beberapa peserta masih cenderung membuat *prompt* yang terlalu umum atau tidak spesifik, yang mengakibatkan gambar yang dihasilkan tidak sesuai dengan harapan.

Selain itu, meskipun mereka sudah memahami dasar penggunaan MidJourney, beberapa peserta masih merasa terbatas dalam hal eksplorasi gaya visual dan eksperimen dengan parameter tambahan. Hal ini menunjukkan bahwa mereka membutuhkan lebih banyak waktu dan latihan untuk dapat menguasai teknik-teknik lanjutan dalam pembuatan desain.

3.2.4. Keberhasilan dan Dampak Pelatihan

Pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan teknis peserta, terutama dalam memahami penggunaan AI untuk desain grafis. Dampak pelatihan ini terlihat dari hasil karya yang lebih beragam dan kreatif, serta peningkatan dalam pemahaman peserta mengenai konsep AI dan penerapannya dalam dunia desain.

Selain itu, dampak positif lainnya adalah peningkatan rasa percaya diri peserta dalam menggunakan teknologi canggih untuk menciptakan karya desain. Peserta kini lebih terbuka terhadap penggunaan AI dalam pekerjaan desain mereka di masa depan, baik untuk tugas sekolah maupun proyek kreatif lainnya.

Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan kontribusi signifikan dalam memperkenalkan teknologi AI, khususnya MidJourney, kepada peserta didik SMK, yang diharapkan dapat memperkaya keterampilan mereka di dunia industri kreatif. Pelatihan ini juga membuka peluang bagi mereka untuk lebih berkembang dalam bidang desain grafis berbasis teknologi, serta mengasah kreativitas mereka untuk menciptakan karya-karya digital yang inovatif.

3.3. Evaluasi Dampak Penggunaan IPTEK

Pelatihan penggunaan MidJourney sebagai alat desain berbasis AI memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan peserta didik. Teknologi ini memungkinkan mereka untuk menghasilkan desain kreatif tanpa perlu keterampilan teknis tinggi dalam desain grafis tradisional. Penggunaan AI dalam desain memperkenalkan konsep baru yang dapat mengoptimalkan proses kreatif, mempercepat pembuatan karya, serta memberikan lebih banyak ruang untuk eksplorasi visual.

Evaluasi menunjukkan bahwa peserta merasa lebih percaya diri dalam mengaplikasikan teknologi AI untuk mendukung pekerjaan desain mereka. Dampak positif lainnya adalah peserta menjadi lebih siap menghadapi tantangan di industri kreatif yang semakin membutuhkan keterampilan digital. Secara keseluruhan, penggunaan IPTEK ini berhasil memperkaya kemampuan teknis dan kreativitas peserta, mempersiapkan mereka untuk berkompetisi di dunia industri desain berbasis teknologi.

3.4. Umpan Balik dan Saran

Setelah pelatihan selesai, peserta memberikan umpan balik mengenai pengalaman mereka selama mengikuti kegiatan ini. Secara keseluruhan, peserta merasa puas dengan materi yang disampaikan dan kualitas pelatihan yang diberikan. Sebagian besar peserta mengapresiasi pengajaran yang interaktif dan bimbingan langsung selama praktik. Mereka merasa lebih percaya diri dalam menggunakan MidJourney setelah mengikuti pelatihan ini. Namun, ada beberapa saran yang diberikan oleh peserta untuk meningkatkan pelatihan di masa mendatang, antara lain:

1. **Peningkatan Durasi Pelatihan:** Beberapa peserta merasa bahwa waktu pelatihan yang terbatas membuat mereka kesulitan untuk menguasai teknik lanjutan dan melakukan lebih banyak eksperimen dengan MidJourney. Mereka menyarankan agar pelatihan dilakukan dalam beberapa sesi agar lebih mendalam dan memberikan waktu lebih untuk praktik mandiri.

2. **Penyediaan Materi Pendalaman:** Beberapa peserta juga menginginkan adanya materi tambahan atau workshop lanjutan yang lebih fokus pada teknik pembuatan *prompt* yang lebih kompleks dan eksplorasi fitur lanjutan dalam MidJourney.
3. **Peningkatan Fasilitas:** Meskipun fasilitas yang disediakan sudah memadai, beberapa peserta mengusulkan adanya peningkatan pada koneksi internet untuk memastikan kelancaran penggunaan platform online, mengingat beberapa peserta mengalami kendala jaringan yang memengaruhi proses pembuatan desain.

4. **Kesimpulan**

Pelatihan penggunaan MidJourney untuk pembuatan desain berbasis AI di SMK Negeri 8 Pekanbaru berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan keterampilan teknis dan kreativitas peserta didik dalam bidang desain grafis. Berdasarkan hasil pelatihan dan evaluasi, peserta menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman mereka terhadap penggunaan teknologi AI dalam desain, serta kemampuan mereka dalam menghasilkan karya desain yang kreatif dan berkualitas.

Pelatihan ini juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas peserta. Dengan memanfaatkan teknologi AI, peserta mampu mengeksplorasi berbagai gaya visual dan teknik desain yang sebelumnya sulit dicapai tanpa bantuan teknologi. Selain itu, umpan balik yang diterima menunjukkan bahwa peserta merasa lebih percaya diri dalam menggunakan MidJourney dan siap untuk memanfaatkannya dalam tugas-tugas desain di masa depan.

Meskipun pelatihan ini berjalan dengan sukses, beberapa tantangan seperti keterbatasan waktu dan kendala teknis masih perlu diatasi untuk meningkatkan efektivitas pelatihan di masa depan. Beberapa peserta mengusulkan peningkatan durasi pelatihan dan pemberian materi lanjutan untuk lebih mendalami teknik pembuatan desain yang kompleks. Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam memperkenalkan peserta pada teknologi AI dan meningkatkan kesiapan mereka untuk menghadapi dunia industri kreatif berbasis digital.

Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning (Unilak) atas dukungannya dalam pendanaan pengabdian masyarakat ini melalui program RAKT Fasilkom tahun 2025. Tanpa bantuan dan fasilitas yang diberikan, pelaksanaan pelatihan ini tidak akan berjalan dengan sukses. Kami sangat menghargai komitmen Fakultas Ilmu Komputer Unilak dalam memajukan pendidikan dan pengembangan keterampilan teknologi, serta memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia di lingkungan masyarakat. Semoga kerjasama ini dapat terus berlanjut dan memberikan manfaat yang lebih luas di masa depan.

Daftar Pustaka

- Borji, A. (2022). Generated faces in the wild: Quantitative comparison of stable diffusion, midjourney and dall-e 2. *ArXiv Preprint ArXiv:2210.00586*.
- Chiu, T. K. F. (2024). The impact of Generative AI (GenAI) on practices, policies and research direction in education: A case of ChatGPT and Midjourney. *Interactive Learning*

Environments, 32(10), 6187–6203.

Jaruga-Rozdolska, A. (2022). Artificial intelligence as part of future practices in the architect's work: MidJourney generative tool as part of a process of creating an architectural form. *Architectus*, 3 (71), 95–104.

Nasution, N., Hasan, M. A., & Setiawan, D. (2018). PELATIHAN PEMBUATAN APLIKASI ANDROID SEBAGAI BEKAL TECHNOPRENEURSHIP UNTUK PENINGKATAN DAYA EKONOMI MANDIRI ALUMNI SMK DI PEKANBARU. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 1(3), 219–234. <https://doi.org/10.36341/jpm.v1i3.436>

Nasution, N., Nasution, F. B., & Hasan, M. A. (2021). PKM Peningkatan Kualitas Ajar Guru dan Workshop Pembuatan Media Ajar Berbasis Animasi. *Journal of Computer Science Community Service*, 1(2), 132–142.

Ruskov, M. (2023). Grimm in Wonderland: Prompt engineering with Midjourney to illustrate fairytales. *ArXiv Preprint ArXiv:2302.08961*.

Wahid, R., Mero, J., & Ritala, P. (2023). Written by ChatGPT, illustrated by Midjourney: generative AI for content marketing. *Asia Pacific Journal of Marketing and Logistics*, 35(8), 1813–1822.

WICAKSANA, G. D. E. B. A., & PUTRA, I. D. A. B. G. P. (2023). IMPLEMENTASI PENGGUNA ARTIFICIAL INTELEAGENT (AI) PADA PLATFORM MIDJOURNEY DALAM ITERASI ARSITEKTUR. *GANEK SWARA*, 17(3), 1212–1221.

Zierock, B., & Jungblut, A. (2023). Leveraging prompts for improving AI-powered customer service platforms: a case study of Chat GPT and midjourney. *Learning*, 116, 63–76.