

Pelatihan *Creative Digital Content with Artificial Intelligence* Bekerjasama dengan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Mojokerto

Diah Ayu Sanggarwati^{1*}, Emmywati², Cucu Hayati³, Miya Dewi Suprihandari⁴

¹⁻³Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Mahardhika, Indonesia

⁴Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Mahardhika, Indonesia

E-mail: ¹⁾ dayusanggarwati@gmail.com, ²⁾ emmywati61@gmail.com, ³⁾ cucu.hayati@stiemahardhika.ac.id

ABSTRAK

Dalam beberapa tahun terakhir, kecerdasan buatan (AI) telah menjadi teknologi modern yang sangat sukses, sering dikaitkan dengan kreativitas manusia. Pelatihan *Creative Digital Content with Artificial Intelligence* yang diselenggarakan oleh STIE Mahardhika Surabaya dan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Mojokerto bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan AI untuk membuat konten digital inovatif. Metode pelaksanaannya meliputi ceramah, diskusi, dan sesi praktik. Meskipun menghadapi beberapa hambatan seperti keterbatasan perangkat komputer dan koneksi internet, evaluasi dari peserta menunjukkan kepuasan yang tinggi dan minat yang besar terhadap pelatihan ini. Hasilnya mencakup peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam penggunaan AI untuk kegiatan literasi dan pendidikan, serta peningkatan kreativitas dan inovasi dalam pembuatan konten digital.

Kata kunci: Kreatif, Konten Digital, Kecerdasan Buatan

ABSTRACT

In recent years, artificial intelligence (AI) has become a very successful modern technology, often associated with human creativity. The Creative Digital Content with Artificial Intelligence training organized by STIE Mahardhika Surabaya and the Mojokerto City Library and Archives Service aims to raise the awareness and skills of participants in using AI to create innovative digital content. The method of implementation included lectures, discussions, and practical sessions. Despite facing some obstacles such as the constraints of computer devices and internet connections, the evaluations of the participants showed high satisfaction and great interest in this training. The results included improved knowledge and skills of participants in the use of AI for literacy and educational activities, as well as increased creativity and innovation in the creation of digital content.

Keywords: Creative, Digital Content, Artificial Intelligence

1. Pendahuluan

Dalam beberapa tahun terakhir, kecerdasan buatan telah menjadi teknologi modern yang paling sukses. Didasarkan pada simulasi otak manusia, pengembangannya dimulai pada tahun 60-an. Namun, kecerdasan buatan semakin sering dikaitkan dengan kreativitas manusia dan pemikiran orisinal, dengan hasil yang beragam dalam proses kreatif asli maupun otomatis. Studi tentang penggunaan kecerdasan buatan dalam bidang kreatif telah dilakukan selama beberapa dekade (Goderdzishvili, 2023). Saat ini, kecerdasan buatan telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari kita (Habibi & Haryati, 2021). Mesin yang meniru perilaku manusia adalah definisi AI (Cooper et al., 2021).

Kegiatan pengabdian Masyarakat melalui kegiatan pelatihan *Creative Digital Content With Artificial Intelligence* sebagai salah satu pilar Tri Dharma Perguruan Tinggi disamping pendidikan, penelitian (Sanggarwati & Hayati, 2024). Diselenggarakan STIE Mahardhika Surabaya bekerjasama dengan Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kota Mojokerto, yang berfungsi sebagai pusat dokumentasi dan informasi pemerintah kota, selain mengelola kegiatan yang berkaitan dengan buku dan arsip, serta berkomitmen untuk memenuhi hak masyarakat untuk mendapatkan informasi yang

diperlukan. Dalam konteks ini, penulis menyelenggarakan pelatihan dengan tiga platform penting pembuatan konten digital yang menarik dan berkualitas tinggi, yakni ChatGPT, Canva, dan Pexel. ChatGPT adalah *chatbot* AI atau sistem kecerdasan buatan yang memungkinkan interaksi percakapan berdasarkan teks (Bang et al., 2023),(Suharmawan, 2023) Selain itu juga digunakan untuk pengembangan pemasaran berbasis digital, meningkatkan kemampuan menulis seseorang (Setiawan & Luthfiyani, 2023), memperbaiki desain teks promosi, dan mengoptimalkan bisnis (Prasetyo et al., 2024), (Nirwana, 2023). Canva merupakan platform desain grafis yang memungkinkan pengguna membuat poster, presentasi, grafis media sosial, dan konten visual lainnya (Hijrah et al., 2021),(Justitia et al., 2021). Sedangkan Pexel juga sebuah aplikasi untuk mengedit dan menyusun konten digital seperti foto dan video. Membuat konten dengan bantuan pexel, dapat meningkatkan daya tarik visual grafik, menjaga konsistensi, dan meningkatkan kualitas cerita ke tingkat yang baru. Dengan bantuan 3 platform tersebut, hasil konten yang dibagikan di media sosial, memiliki kemampuan lebih dalam memikat audiens, menyebarkan pesan merek, dan menghasilkan keterlibatan yang signifikan (Pixelixe blog, 2023).

Lima elemen penting dari pelatihan ini, yakni bagaimana menciptakan kreativitas: pembelajaran literasi dan eksperimen, mendorong aksesibilitas, membentuk kerja sama, dan mengembangkan keterampilan (Putjorn & Putjorn, 2023). Memberikan pemahaman yang mendalam tentang cara menggunakan kecerdasan buatan untuk membuat konten digital yang inovatif dan kreatif adalah fokus utama dari pelatihan ini. Kami berharap pelatihan ini akan meningkatkan kesadaran peserta akan pentingnya memanfaatkan teknologi terkini untuk menghadapi perubahan lingkungan digital dan memberikan mereka pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk membuat konten yang menarik, relevan, dan berkualitas tinggi.

2. Metode Penelitian

Metode pelaksanaan pada pengabdian masyarakat ini dilakukan melalui metode ceramah dan diskusi yang persuasif dan edukatif. Penyampaian materi dari awal hingga akhir dengan metode ceramah (Yatimah et al., 2021). Selain itu, metode tanya jawab juga digunakan untuk menjawab pertanyaan peserta tentang materi yang mungkin kurang dipahami (Yuwati, 2022). Pelatihan *Creative Digital Content* dengan AI dimulai dengan survei awal untuk mengetahui keterampilan dan pengetahuan peserta serta tujuan yang ingin dicapai. Penulis kemudian akan membuat program pelatihan yang terorganisir yang berfokus pada penerapan kecerdasan buatan dalam pembuatan konten digital. Program ini akan mengajarkan peserta konsep dasar tentang AI dan bagaimana memanfaatkannya untuk membuat konten yang menarik dan inovatif.

Setelah itu, penulis akan membuat kurikulum pelatihan yang terorganisir yang berfokus pada penerapan kecerdasan buatan dalam pembuatan konten digital. Kurikulum akan mencakup pemahaman dasar tentang AI dan bagaimana menggunakannya untuk membuat konten yang menarik dan inovatif. Metode tatap muka, studi kasus, dan sesi praktik interaktif digunakan dalam pelatihan, yang memberikan peserta kesempatan untuk langsung berlatih menggunakan perangkat lunak dan alat AI untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi nyata.

Sejalan dengan Program Transformasi Perpustakaan Berbasis Inklusi Sosial Perpustakaan Nasional, yang dilaksanakan secara nasional. Tiga strategi utama ditetapkan dalam program ini: peningkatan layanan informasi, keterlibatan masyarakat, dan advokasi. Selain itu, program ini juga bertujuan untuk meningkatkan kemandirian dan keberlanjutan perpustakaan melalui replikasi mandiri.

Pelatihan yang dihadiri 20 orang peserta meliputi pustakawan, guru, pelajar, dan masyarakat umum yang diselenggarakan di ruang pelatihan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Mojokerto di Jl. Raya Surodinawan No.70A, Mergelo, Prajurit Kulon, Kec. Prajurit Kulon, Kota Mojokerto, Jawa Timur 61314. Pelatihan akan berlangsung pada Rabu, tanggal 5 Juli 2023, selama 3 jam, dengan

beberapa sesi. Ruang pelatihan memiliki komputer dan alat pendukung lainnya. Dengan tahapan kegiatan sebagai berikut :

1. Observasi situasi serta pendataan (*pre-test*).
2. Presentasi materi pelatihan *creative digital content with artificial intelligence*.
3. Tanya Jawab dengan peserta.
4. Evaluasi (*post-test* dan *feedback*)

3. Hasil dan Pembahasan

1. Perencanaan.

Perencanaan dilaksanakan LPPM dan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Mojokerto dengan memberikan informasi materi pelatihan melalui akun media sosial @dispusip.mojokertokota, hal ini berarti kesempatan diberikan kepada semua Dosen, Mahasiswa dan Masyarakat Umum dari berbagai segmen.

Berikut ini adalah tahapan pelaksanaan sebelum kegiatan berakhir, yang menunjukkan bahwa prosedur pelaksanaan pelatihan sudah sesuai.



Gambar 1. Pamflet Acara Pelatihan *Creative Digital Content With Artificial Intelligence* Yang Diselenggarakan Oleh STIE Mahardhika Surabaya Dan Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kota Mojokerto

2. *Programing*.

Untuk mengetahui materi yang akan diseminarkan, Ibu Dra. Emmywati, M.M mengadakan pertemuan internal tim pelaksana dari Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Mojokerto setelah diinformasikan tentang ketua pelaksana pelatihan.

3. *Actuating*.

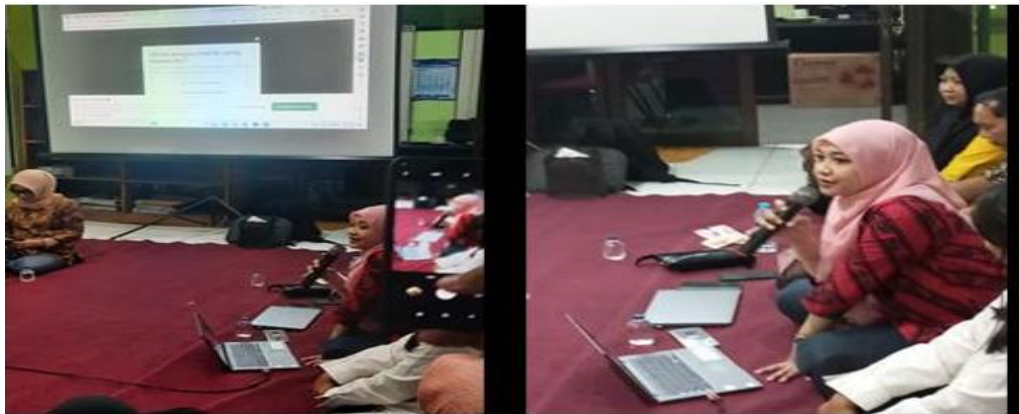
Pembuatan MOU dibuat berdasarkan kesepakatan bersama dan melalui alur permohonan objek pengabdian. Selanjutnya, surat tugas dikeluarkan dan pelaksanaan menjadi tanggung jawab tim pengabdian, dan koordinasi dilakukan dalam bentuk kesepakatan dan sesuai dengan proposal yang diajukan sebelum keberangkatan kegiatan.



Gambar 1. Penyampaian Materi “Pengenalan Kecerdasan Buatan dan Konten Digital oleh Ibu Dra. Emmywati, MM



Gambar 2. Penyampaian Materi “Pembuatan Narasi Otomatis Menggunakan Kecerdasan Buatan dengan ChatGPT” oleh Ibu Cucu Hayati S.T., M.Sc.



Gambar 3. Sesi Tanya Jawab Penyampaian Materi “Pencarian Materi dan Asset Bebas Lisensi dengan Pexels” oleh Ibu Diah Ayu Sanggarwati, S.T., M.M.



Gambar 4. Penyampaian Materi “Penerapan Kecerdasan Buatan dalam Menciptakan Konten Digital dengan Canva” oleh Ibu Miya Dewi Suprihandari, A.Md, S.Pd, M.M



Gambar 5. Foto Bersama dengan Peserta dan Pegawai Dinas Perpustakaan Kota Mojokerto



Gambar 6. Review Hasil Pembuatan Konten Peserta Pelatihan



Gambar 7. Kolase Hasil Karya Pelatihan Peserta.

PELATIHAN LITERASI BERSAMA DISPUSIP
TRANSFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS INKLUSI SOSIAL TAHUN 2023

Tema Kegiatan : Creative Digital Content with Artificial Intelligence
 Hari, tanggal : Rabu, 5 Juli 2023
 Tempat : Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Mojokerto

NO	NAMA	ALAMAT	NO. HP	TANDA TANGAN
1	Fadhululy S.	Jl. Braujaya 199-A	085156095679	1. <i>[Signature]</i>
2	Abdul Rohim	Gunung Bedugan	085755061414	2. <i>[Signature]</i>
3	Rifis Mita putri	Kedungharu	089638515820	3. <i>[Signature]</i>
4	Nurani Adhili S M	Manitan 1/27	085648770661	4. <i>[Signature]</i>
5	Nania Magdala T	Puri	085812723457	5. <i>[Signature]</i>
6	MARIA ULFAH	JL R. WIJAYA 62	081338562035	6. <i>[Signature]</i>
7	NANI MASITA I	Blebu - pralon	08565580844	7. <i>[Signature]</i>
8	Wahyu Arhanjyah	Tirandan	085781718137	8. <i>[Signature]</i>
9	Sarwa Chaitawati	2018 Permat	085730855390	9. <i>[Signature]</i>
10	Alanca Purwaning	5018 Permat	08563047019	10. <i>[Signature]</i>
11	ADRIANUS	GRU BY RACS	08554620004	11. <i>[Signature]</i>
12	Lutfah Nuraini	Penampo	0833391485	12. <i>[Signature]</i>
13	Adinda Apriani	Jl. Sekarputih	085746479390	13. <i>[Signature]</i>
14	Marta K	01 Kawi Raya	081999768627	14. <i>[Signature]</i>
15	Day P.	Jl. Pawa Tropelo 9	085736424927	15. <i>[Signature]</i>
16	LENY	06M 02/01	08570690070	16. <i>[Signature]</i>
17	Iskandul Kharani		085746152022	17. <i>[Signature]</i>
18				18.
19				19.
20				20.
21				21.
22				22.
23				23.

Gambar 8. Daftar Hadir Peserta

Sebagian besar materi disampaikan melalui kuliah, diskusi, studi kasus, dan sesi praktik, di mana peserta memiliki kesempatan untuk berlatih langsung dengan alat dan perangkat lunak AI (Modul Terlampir). Dengan menggunakan metode pembelajaran dan materi ini, peserta pelatihan akan mampu memahami konsep kecerdasan buatan (AI), menguasai penggunaan ChatGPT, Pexel, dan

Canva dalam pembuatan konten digital, serta memiliki pemahaman tentang penerapan AI dalam kegiatan literasi dan pendidikan. Materi-materi ini telah dirancang untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis kepada peserta agar mereka dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi AI dalam konteks kegiatan literasi dan pendidikan.

Secara administratif, objek pengabdian menunjukkan tingkat koordinasi yang baik, terlihat dari pelaksanaan koordinasi hingga pelatihan yang dilakukan secara langsung. Meskipun demikian, masih ada beberapa hambatan yang dihadapi dalam pelaksanaan pelatihan *Creative Digital Content With Artificial Intelligence* antara lain:

1. Kendala yang dihadapi adalah terbatasnya jumlah perangkat komputer yang tersedia untuk sesi praktikum. Untuk mengatasi hal tersebut, peserta diberikan kesempatan untuk membawa laptop pribadi saat mengikuti pelatihan.
2. Ketidakstabilan koneksi internet dapat menghambat kelancaran pelatihan. Untuk mengatasi masalah ini, kami telah menyediakan backup koneksi internet dan materi pelatihan dalam bentuk modul online (PDF) agar dapat diakses oleh peserta saat mereka kembali ke rumah masing-masing.
3. Variasi tingkat pemahaman peserta: Peserta pelatihan memiliki pemahaman yang berbeda-beda mengenai kecerdasan buatan. Untuk mengatasi hal ini, dilakukan evaluasi awal (pre-test) sebelum pelatihan dimulai guna mengetahui tingkat pemahaman peserta. Setelah itu, materi pelatihan disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman peserta.

4. *Evaluating.*

Setelah pelatihan selesai, peserta diminta untuk memberikan umpan balik pada lembar feedback berikut: https://bit.ly/DigitalContentWithAI_2023. Panitia acara dan peserta akan mengirimkannya secara langsung setelah acara selesai. Berdasarkan data tersebut, terungkap bahwa peserta merasa puas dengan semua sesi pelatihan. Penilaian ini mencerminkan evaluasi peserta secara menyeluruh, mulai dari metode penyampaian oleh narasumber, topik atau materi pembelajaran, dan proses pembelajaran dari awal hingga akhir.

Semua peserta (100%) memberikan penilaian positif terhadap keseluruhan aspek, mulai dari narasumber, materi pembelajaran, proses pembelajaran, hingga proses pelatihan yang komunikatif dan interaktif dengan adanya sesi praktek dan tanya jawab selama pelatihan.

Dari seluruh tanggapan, sekitar 90% peserta menunjukkan minat yang tinggi terhadap pelatihan yang diadakan oleh STIE Mahardhika Surabaya dan Dinas Perpustakaan & Kearsipan Kota Mojokerto ini. Seluruh peserta (100%) juga menyatakan niat untuk mengikuti pelatihan yang akan datang.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian masyarakat ini mencakup :

1. Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman pustakawan, guru, pelajar, dan masyarakat umum di Kota Mojokerto tentang AI, untuk menunjang peningkatan kualitas dan efektivitas layanan literasi dan pendidikan melalui penggunaan teknologi kecerdasan buatan.
2. Mengasah keahlian praktis dalam penggunaan teknologi AI, terutama ChatGPT, Canva, dan Pexel, dalam membuat konten digital interaktif untuk pustakawan, guru, siswa, dan masyarakat umum di Kota Mojokerto. Meningkatnya kreativitas dan inovasi dalam pembuatan konten digital yang interaktif, dapat menarik perhatian dan memperkaya pengalaman peserta dalam kegiatan literasi dan pendidikan.
3. Mengembangkan kemampuan pustakawan, guru, siswa, dan masyarakat umum di Kota Mojokerto dengan menggunakan kecerdasan buatan dalam kegiatan literasi dan pembelajaran, termasuk penggunaan kecerdasan buatan untuk menganalisis data, menyesuaikan pembelajaran, dan meningkatkan partisipasi peserta

4. Kesimpulan

Pelatihan *Creative Digital Content With Artificial Intelligence* dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis bagi peserta dalam menciptakan konten digital yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan kecerdasan buatan. Peserta mempelajari berbagai teknik dan algoritma yang dapat meningkatkan kualitas konten, seperti pengenalan gambar dan teks, serta pembuatan narasi secara otomatis.

Pelatihan ini juga, memberikan manfaat bagi peserta dalam meningkatkan daya saing dan peluang karir di bidang perpustakaan dan kearsipan. Dengan memperoleh pemahaman yang mendalam tentang penggunaan kecerdasan buatan, peserta akan memiliki keterampilan yang lebih baik dan mampu menghadapi perubahan digital dengan lebih efektif. Sehingga Dinas Perpustakaan dan Kearsipan perlu beradaptasi agar tetap relevan dan mampu memenuhi kebutuhan pengguna modern.

Melalui pelatihan ini, diharapkan dapat meningkatkan kualitas layanan pada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Mojokerto yang memberikan manfaat signifikan bagi Masyarakat, serta dapat menjadi panduan dan inspirasi untuk kegiatan serupa di masa yang akan datang. Kegiatan monitoring dan evaluasi tetap harus dilakukan secara berkala, guna memastikan penerapan dan pemanfaatan kecerdasan buatan dalam menciptakan konten digital di perpustakaan dan kearsipan Kota Mojokerto tetap berkelanjutan dan memberikan manfaat yang optimal.

5. Daftar Pustaka

- Bang, Y., Cahyawijaya, S., Lee, N., Dai, W., Su, D., Wilie, B., Lovenia, H., Ji, Z., Yu, T., & Chung, W. (2023). A multitask, multilingual, multimodal evaluation of chatgpt on reasoning, hallucination, and interactivity. *ArXiv Preprint ArXiv:2302.04023*.
- Cooper, P. B., Hughes, B. J., Verghese, G. M., Just, J. S., & Markham, A. J. (2021). Implementation of an automated sepsis screening tool in a community hospital setting. *Journal of Nursing Care Quality, 36*(2), 132–136.
- Goderdzishvili, T. (2023). *Artificial Intelligence and Creative Thinking, the Future of Idea Generation*. 10.36962/ecs105/3-4/2023-63
- Habibi, A., & Haryati, R. T. S. (2021). Artificial Intelligence In Nursing: A Literature Review. *Jurnal JKFT, 6*(2), 8–16.
- Hijrah, L., Arransyah, M. F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R. K. (2021). Pelatihan penggunaan Canva bagi siswa di Samarinda. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat), 3*(1), 98.
- Justitia, A., Werdiningsih, I., Effendy, F., & Taufik, T. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Digital Marketing bagi UMKM Jasa Laundry menuju UMKM Go Digital. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat, 2*(2), 60–72.
- Nirwana, A. (2023). Implementation of artificial intelligence in digital marketing development: A thematic review and practical exploration. *Jurnal Manajemen Bisnis, Akuntansi Dan Keuangan, 2*(1), 85–112.
- Pixelixe blog. (2023). *The Power of Visual Storytelling - Using Graphics on Instagram*. <https://pixelixe.com/blog/the-power-of-visual-storytelling-using-graphics-on-instagram/>
- Prasetyo, J. H., Sarasati, F., Mazia, L., & Astuti, W. (2024). Pemanfaatan ChatGPT untuk Pengotimalan Copywriting pada Madaris Jakarta Islamic Center. *Jurnal Abdimas Perbanas, 5*(1), 21–27.
- Putjorn, T., & Putjorn, P. (2023). Augmented Imagination: Exploring Generative AI from the Perspectives of Young Learners. *2023 15th International Conference on Information Technology and Electrical Engineering (ICITEE)*, 353–358.
- Sanggarwati, D. A., & Hayati, C. (2024). Entrepreneur Class : DIY Hantaran pernikahan di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Mojokerto. *Jurnal Penamas Adi Buana, 7*(02), 106–120.

- Setiawan, A., & Luthfiyani, U. K. (2023). Penggunaan ChatGPT untuk pendidikan di era education 4.0: Usulan inovasi meningkatkan keterampilan menulis. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 4(1), 49–58.
- Suharmawan, W. (2023). Pemanfaatan Chat GPT dalam dunia pendidikan. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 7(2), 158–166.
- Yatimah, D., Sari, E., & Irvansyah, A. (2021). Pelatihan Keterampilan Limpad Menjadi Hantaran Pengantin Untuk Meningkatkan Ekonomi Ibu-Ibu Pkk Di Sukabumi. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2, SNPPM2021P-490.
- Yuwati, H. (2022). Peningkatan mutu pembelajaran keterampilan hantaran guru kelas SMPLB DAN SMALB. *Jurnal Abdimas Akademika*, 3(01), 17–23.

Copyrights

Copyright for this article is retained by the author(s), with first publication rights granted to the journal.

This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).