
PRODIKMAS
Jurnal Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat

<https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/prodikmas>

Volume 9 | Nomor 2 | Desember |2024

e-ISSN: 2580-3069 dan p-ISSN: 2548-6349

Pemanfaatan AI dalam Pembelajaran Desain Fashion Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Visual Pelajar SMK di Medan

Nurhasanah Nasution, Ida Martinelli, Corry Novrica AP Sinaga

Keywords:

Visual Communication

Artificial Intelligence

Fashion Design

Kata Kunci

Komunikasi Visual

Artificial Intelligence

Fashion Design

Correspondensi Author

Program Studi Ilmu Komunikasi

Universitas Muhammadiyah Sumatera

Utara

Email: nurhasanahnasution@umsu.ac.id

History Artikel

Received: 12-12-2024;

Reviewed: 24-12-2024

Revised: 26-12-2024

Accepted: 27-12-2024

Published: 31-12-2024

Abstrak. Hasil Sakernas RI Agustus 2023 menyebutkan 22,25% dari 44,7 juta anak muda Gen Z tidak bekerja, tidak menjalani pendidikan, atau tidak mendapat pelatihan (*not in employment, education, and training/ NEET*). Pendidikan desain fashion di sekolah menengah kejuruan (SMK) adalah upaya menyiapkan orang-orang muda atau dikenal sebagai Gen Z, yang akan bekerja di industri kreatif. Industri yang mengandalkan ide kreatif dan seni ini pun juga sudah dirambah oleh teknologi, salah satunya adalah Artificial Intelligence atau AI. Namun, sebagai *active user*, Gen Z Indonesia memiliki hambatan dalam menggunakan teknologi AI ini. Pelatihan singkat mengenai Pemanfaatan AI dalam dunia Desain Fashion untuk meningkatkan ketrampilan komunikasi visual siswa SMK di Kota Medan, yaitu di SMK 8 dan 10 Medan, melibatkan 20 siswa, dengan materi penggunaan perangkat lunak kecerdasan buatan AI untuk analisis tren, pengembangan konsep, dan desain fashion, membuat pola dan simulasi pakaian, sehingga siswa dapat dengan lebih baik memvisualisasikan ide kreatif mereka. Metode pelatihan dalam bentuk seminar, *pretest* dan *posttest* tentang kemampuan komunikasi visual, AI dan Desain Fashion, dan diakhiri dengan *project* singkat membuat 1 rancangan desain fashion dengan bantuan AI.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Pendahuluan

Pada Juni 2024 lalu, Bisnis.com melaporkan, hampir 10 juta gen Z menganggur, karena banyak perusahaan yang menggunakan AI atau kecerdasan buatan sebagai pengganti tenaga kerja manusia. Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) juga menunjukkan bahwa 9,9 juta gen Z di Indonesia di usia 15 hingga 24 tahun masih menganggur. Hasil Sakernas Agustus 2023 menyebutkan 22,25% dari 44,7 juta anak muda Gen Z tidak bekerja, tidak menjalani pendidikan, atau tidak mendapat

pelatihan (*not in employment, education, and training/ NEET*) (Anggraeni, 2024). Kondisi ini menurut Ketua MPR RI Bambang Soesatyo memunculkan masalah bangsa ke depannya. Sesuai konstitusi dan tujuan pembangunan, negara bertanggung jawab untuk mengambil tindakan dan menyelesaikan permasalahan AI dengan gen Z ini, sesuai dengan tujuan yang ada dialinea ke 4 Pembukaan UUD 1945 (Soesatyo, 2024). Keresahan Gen Z terlihat dari hasil survey online September 2023 oleh platform Poplite by Populix terhadap

1.246 responden laki-laki dan perempuan Gen Z dan milenial di Indonesia, didapat hasil 55 % responden menyatakan mereka khawatir pekerjaannya akan digantikan oleh AI (Iradat, 2023).

Data World Economic Forum Report & LinkedIn tahun 2023 juga menyebutkan 83 juta pekerjaan diproyeksikan akan hilang dalam lima tahun ke depan, imbas dari perkembangan kecerdasan buatan alias AI. Menteri Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan Muhadjir Effendy menghimbau pemerintah segera membentuk formula untuk menetapkan Moral and Ethical Bordering pada penggunaan teknologi AI (Viska, 2023).

Menteri Komunikasi dan Informatika (Menkominfo) Budi Arie Setiadi juga menyebutkan, pihaknya sudah menyiapkan tiga langkah strategis untuk mendukung pemanfaatan AI di Indonesia, yaitu menyiapkan dan mengembangkan talenta digital yang cakap teknologi AI, memfasilitasi pengembangan ekosistem dan menyusun regulasi dan tata kelola (Meit001, 2020). Untuk itu, perlu memprioritaskan pelatihan berbasis keterampilan, pelatihan platform pembelajaran online, workshop, dan inisiatif kolaboratif antara lembaga pendidikan dan industri. AI sudah merambah semua jenis industri, termasuk dunia fashion design. Sebuah perusahaan berbasis teknologi Artificial Intelligence (AI), Nusameta bekerjasama dengan sekolah fashion design ternama di Indonesia, ESMOD Jakarta, berkolaborasi menciptakan desain fashion untuk kebutuhan avatar di dunia virtual (Pratomo, 2023).

Beberapa hasil penelitian juga mengindikasikan bahwa generasi Z sebagai bonus populasi di Indonesia, mengalami tantangan berat dalam mendapatkan pekerjaan. Kondisi ini diperparah dengan munculnya pandemi Covid 19 yang membuat generasi Z ini terbiasa mandiri dengan gadget seperti handphone, laptop atau tablet yang menjadi "teman" bermain dan bekerja. Sehingga perlu memikirkan pekerjaan baru yang mengandalkan kemampuan gen Z yang merupakan native

digital atau user aktif teknologi. Yang paling dicitakan oleh gen Z adalah perkembangan teknologi AI yang sudah merambah semua bidang industri di dunia.

Para gen Z resah bagaimana nasib mereka dengan pekerjaannya ke depan. Data World Economic Forum Report & LinkedIn tahun 2023 juga menyebutkan 83 juta. Prioritas permasalahan mitra saat ini adalah

1. Kurangnya tenaga profesional untuk melatih kemampuan komunikasi visual dan AI di lingkungan mitra dalam hal ini SMK Negeri 8 dan 10 Medan.
2. Belum ada kurikulum baru untuk memasukkan materi Komunikasi Visual dan kemampuan teknologi AI di lingkungan SMK Negeri 8 dan 10 Medan sebagai mitra pengabdian.
3. Minimnya pengetahuan guru dan siswa terhadap pengetahuan seputar komunikasi visual dan teknologi AI
4. Minimnya kesempatan praktek menggunakan teknologi AI dalam merancang desain fashion bagi siswa SMK Negeri 8 dan 10 Medan.

Adapun tujuan dalam kegiatan ini antara lain:

1. Kegiatan ini dapat menambah sumber daya profesional untuk melatih kemampuan komunikasi visual di lingkungan mitra PKM yaitu SMK Negeri 8 dan 10 Medan.
2. Melalui Pelatihan dan Seminar di sekolah diharapkan para guru di SMKN 8 dan 10 Medan, khususnya staf pengajar bidang busana dan kewirausahaan dapat merumuskan draft kurikulum baru untuk menjadikan komunikasi visual dan teknologi ai dalam bidang desain fashion sebagai materi pelajaran yang baru.
3. Kegiatan PKM ini bisa menjadi momen bagi para siswa SMKN 8 dan 10 Medan untuk mendapatkan pengetahuan yang baru, khususnya dalam bidang komunikasi visual dan teknologi AI dalam bidang desain fashion.

4. Kegiatan PKM ini memberikan kesempatan bagi siswa SMKN 8 dan 10 Medan, mendapatkan kesempatan praktik membuat rancangan desain fashion berkolaborasi dengan aplikasi AI yang di ajarkan pada saat pelatihan

Metode/Material

Untuk mencapai keberhasilan pada program pengabdian masyarakat diperlukan kerjasama, koordinasi dan komitmen dari berbagai pihak yang terlibat (Hardiyanto, dkk. 2023). Selain itu manfaat dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat selain mendapatkan akses informasi juga meningkatkan pengetahuan, kemampuan serta pertumbuhan ekonomi yang lebih maju (Riza, dkk. 2024). Pelaksanaan pelatihan dan pengabdian kepada masyarakat ini akan dilaksanakan dengan dalam 4 tahapan yaitu:

1. Tahapan awal dari kegiatan ini adalah sosialisasi tentang tujuan kegiatan dan proses pelaksanaan pelatihan yang akan mereka ikuti. Pada tahap ini juga akan dilakukan pengamatan awal tentang rata-rata kemampuan peserta dalam pengetahuan tentang AI, desain fashion dan komunikasi visual, dengan bentuk kegiatannya akan berupa tahapan perkenalan antara peserta dan instruktur, dan antara satu peserta dengan peserta lainnya. Selanjutnya memberikan daftar pertanyaan pre-test.
2. Tahapan inti dengan tahapan pertama; menyampaikan materi pelatihan/ workshop terkait teknologi AI dan komunikasi visual dengan 2 orang narasumber. Di akhir session, nara sumber akan memberikan tugas kepada peserta/ siswa SMK untuk merancang satu desain fashion dengan mengkolaborasikan, materi desain fashion yang ada di sekolah, aplikasi AI dan komponen komunikasi visual.

3. Tahapan praktik kerja: Tugas berkelompok, para siswa diberi waktu untuk menyelesaikan rancangan/ desain fashion hasil kolaborasi yang sudah ditugaskan usai seminar sebelumnya.
4. Tahapan evaluasi meliputi narasumber/ instruktur akan menguji siswa tentang pemahaman dan keterampilan yang telah diberikan dengan membagikan daftar pertanyaan dalam bentuk post-test. Terakhir para siswa bersama kelompok melakukan presentasi hasil karya desain fashion mereka. Hasil terbaik akan mendapatkan hadiah dari tim pelaksana program ini.

Hasil dan Pembahasan

Pada awalnya, kegiatan ini adalah sosialisasi tentang tujuan kegiatan dan proses pelaksanaan pelatihan yang akan mereka ikuti. Pada tahap ini juga akan dilakukan pengamatan awal tentang rata-rata kemampuan peserta dalam pengetahuan tentang AI, desain fashion dan komunikasi visual, dengan bentuk kegiatannya akan berupa tahapan perkenalan antara peserta dan instruktur, dan antara satu peserta dengan peserta lainnya. Selanjutnya memberikan daftar pertanyaan pre-test.



Gambar 1. Sosialisasi Program Kegiatan

Sumber: Dokumentasi Tahun 2024

Setelah kegiatan sosialisasi program, langkah selanjutnya adalah penyampaian

materi pelatihan/ workshop terkait teknologi AI dan komunikasi visual dengan 2 orang narasumber. Di akhir tahapan kegiatan yang dilakukan ini, narasumber akan memberikan tugas kepada peserta/ siswa SMK untuk merancang satu desain fashion.



Gambar 2. Workshop Teknologi AI
Sumber: Dokumentasi Tahun 2024

Setelah memaparkan materi pada kegiatan pelatihan, selanjutnya tim memberikan tugas berkelompok, para siswa diberi waktu untuk menyelesaikan rancangan/ desain fashion hasil kolaborasi yang sudah ditugaskan usai seminar sebelumnya agar dapat dilihat seberapa besar tingkat pemahaman para siswa dari program yang telah dijalankan.



Gambar 3. Tugas Merancang Desain Fashion Bagi Siswa
Sumber: Dokumentasi Tahun 2024

Setelah pemberian tugas kepada siswa, langkah terakhir tim melaksanakan evaluasi dengan cara menguji siswa tentang pemahaman dan keterampilan yang telah diberikan dengan membagikan daftar pertanyaan dalam bentuk post-test. Terakhir

mengkolaborasikan dengan materi desain fashion yang ada di sekolah, dengan menggunakan aplikasi AI dan komponen komunikasi visual.



Gambar 4. Evaluasi Post-Test Bagi Siswa
Sumber: Dokumentasi Tahun 2024

Simpulan dan Saran

Kegiatan yang telah dilakukan memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pengetahuan bagi siswa SMK Negeri 8 dan 10 Medan sebab kegiatan ini dilakukan melalui beberapa tahapan mulai dari tahapan sosialisasi, pelatihan, pendampingan dan evaluasi. Setelah kegiatan ini, siswa diharapkan dapat mampu mengembangkan kreativitas ditengah majunya perkembangan teknologi khususnya AI dalam rangka peningkatan kualitas dan taraf hidup bagi masyarakat pada umumnya.

Ucapan Terimakasih

Tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terimakasih kepada Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara melalui program hibah pada skema program kemitraan masyarakat pendanaan tahun 2024-2025. Semoga artikel ini dapat memberikan kontribusi pengetahuan bagi pembaca,

Referensi

Anggraeni R. <https://teknologi.bisnis.com>. 2024. 10 Juta Gen Z Nganggur, Bertarung dengan Kecerdasan Buatan (AI) Berebut Pekerjaan. <https://teknologi.bisnis.com/read/20240613/84/1773774/10-juta-gen-z>

- nganggur-bertarung-dengan-kecerdasan-buatan-ai-berebut-pekerjaan.%0A
- Bambang Soesatyo. <https://news.detik.com>. 2024. Negara Wajib Peduli Masa Depan dan Tantangan Gen-Z.
- Bawa Metaverse ke Dunia Fashion. <https://www.liputan6.com/crypto/read/5239673/kolaborasi-nusameta-dan-esmod-bawa-metaverse-ke-dunia-fashion?page=2>
- Hardiyanto, S., Zulfahmi, Z., Saputra, A., Lubis, F. H., Saleh, A., Adhani, A., & Hidayat, F. P. (2023). Pelatihan Personality Development dan Keterampilan Komunikasi Kepemimpinan Remaja di Kampung Sejahtera Kota Medan. IHSAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 5(1), 27-33.
- Iradat D. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/>. 2023. Kominfo Sebut AI Bisa Lahirkan Profesi Baru, Gen Z Tak Perlu Khawatir. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20231212163518-185-1036275/kominfo-sebut-ai-bisa-lahirkan-profesi-baru-gen-z-tak-perlu-khawatir.%0A>
- Meit001. <https://www.kominfo.go.id/>. 2020. Kominfo siapkan langkah strategis dukung AI. https://www.kominfo.go.id/content/detail/30902/kominfo-siapkan-langkah-strategis-dukung-ai/0/sorotan_media
- Pratomo GY. <https://www.liputan6.com/>. 2023. Kolaborasi Nusameta dan ESMOD
- Riza, F., Ramlan, R., Armaini, S., Rahmi, A., Syahbana, T. E., Nasution, K. A., ... & Hardiyanto, S. (2024). Pendampingan Dan Penyuluhan Hukum Pada Masyarakat Desa Jaring Halus Untuk Mewujudkan Desa Sadar Hukum. IHSAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 6(2), 202-209
- Viska. <https://www.kominfo.go.id/>. 2023. Pemerintah Dorong Milenial dan Gen Z Kuasai Teknologi Digital. <https://www.kominfo.go.id/content/detail/52066/pemerintah-dorong-milenial-dan-gen-z-kuasai-teknologi-digital/0/berita>