SEWAGATI, Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 10(5), 2026 (e-ISSN:2613-9960)

DOI: https://doi.org/10.12962/j26139960.v10i5.9178 | Naskah Masuk 01-02-2026; | Naskah Diulas 06-10-2026; | Naskah Diterima 07-10-2026; | Dipublikasikan Online 31-10-2026

Pembuatan Konten Visual & Multimedia dengan Memanfaatkan Generative AI

Visual and Multimedia Content Creation Using Generative AI

Bintang Nuralamsyah* | Sarwosri | Siti Rochimah | Umi Laili Yuhana | Daniel Oranova Siahaan | Rizky Januar Akbar | Suhadi Lili

[1]Departemen Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia.

Korespondensi

*Bintang Nuralamsyah, Departemen Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia. Alamat e-mail: bintang@its.ac.id

Alamat

Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak, Departemen Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia.

ABSTRAK

Konten visual dan multimedia merupakan sarana komunikasi yang efektif karena mampu menyampaikan informasi secara cepat, menarik, dan mudah dipahami, namun produksinya umumnya menuntut keterampilan desain, waktu, dan perangkat yang memadai. Kendala ini dialami oleh Karang Taruna RW 06 Rewwin Kepuh Kiriman, yang anggotanya antusias terhadap teknologi kecerdasan buatan tetapi belum mampu memanfaatkannya secara praktis untuk kebutuhan organisasi. Kemunculan Generative AI, seperti *Large Language Model* dan model generatif berbasis gambar, membuka peluang untuk mempercepat pembuatan aset kreatif dan eksplorasi konsep visual. Pengabdian masyarakat ini menyelenggarakan pelatihan Pembuatan Konten Visual & Multimedia dengan Memanfaatkan Generative AI bagi 10 anggota Karang Taruna tersebut. Pelatihan dilaksanakan secara luring di Laboratorium Pemrograman 1, Departemen Teknik Informatika ITS, melalui enam tahap mulai dari survei kebutuhan mitra hingga pelaporan. Materi mencakup dasar-dasar multimedia, teknik *prompting*, serta pemanfaatan ChatGPT dan model generatif gambar untuk ideasi kegiatan dan pembuatan visual publikasi, disertai latihan praktik pada setiap sesi. Evaluasi melalui kuesioner skala Likert menunjukkan tingkat kepuasan rata-rata 4,57 dari 5, dan peserta berhasil menghasilkan beragam karya visual sesuai studi kasus. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dapat meningkatkan kemampuan organisasi pemuda dalam menghasilkan konten kreatif secara lebih cepat dan efisien.

Kata Kunci:

ChatGPT, *Generative* AI, Konten Visual, Multimedia.

ABSTRACT

Visual and multimedia content communicates information quickly and attractively, yet its production generally requires design skills, time, and adequate tools. This constraint is faced by Karang Taruna RW 06 Rewwin Kepuh Kiriman, a youth organization whose members are enthusiastic about artificial intelligence but have not applied it practically. Generative AI, such as Large Language Models and image generative models, offers an opportunity to accelerate creative asset production and visual concept exploration. This community service program delivered a training on Visual and Multimedia Content Creation Using Generative AI for 10 members of the organization. The training was held offline at Programming Laboratory 1, Department of Informatics, ITS, through six stages ranging from a partner needs survey to reporting. The material covered multimedia fundamentals, prompting techniques, and the use of ChatGPT and image generative models for activity ideation and publication visuals, accompanied by hands-on exercises in every session. An evaluation using a Likert-scale questionnaire showed an average satisfaction score of 4.57 out of 5, and participants successfully produced various visual works according to the given case studies. These results indicate that practice-based training can improve the ability of youth organizations to produce creative content more quickly and efficiently.

Keywords:

ChatGPT, Generative AI, Multimedia, Visual Content..

1 | PENDAHULUAN

Konten visual dan multimedia memiliki peran yang semakin krusial dalam komunikasi modern. Kombinasi teks, gambar, audio, dan elemen interaktif memungkinkan pesan tersampaikan lebih cepat, menarik, dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan. Di berbagai sektor, termasuk pendidikan, organisasi sosial, dan komunitas pemuda, kebutuhan akan konten visual yang berkualitas terus meningkat sebagai sarana dokumentasi, publikasi, dan penguatan *branding* kegiatan[1, 2].

Namun, proses produksi konten visual dan multimedia umumnya membutuhkan keterampilan teknis, waktu, serta perangkat pendukung yang memadai. Bagi organisasi pemuda seperti Karang Taruna, tantangan ini sering kali menghambat proses kreatif karena keterbatasan sumber daya manusia yang memiliki keahlian desain dan *editing*[3]. Kondisi serupa dijumpai pada mitra kegiatan ini, yaitu Karang Taruna RW 06 Rewwin Kepuh Kiriman. Hasil survei awal menunjukkan bahwa anggotanya memiliki antusiasme tinggi terhadap teknologi AI seperti ChatGPT, tetapi penggunaannya masih terbatas pada pertanyaan umum dan belum diterapkan secara praktis untuk menunjang kegiatan organisasi. Akibatnya, publikasi kegiatan tidak optimal, ide kreatif sulit divisualisasikan, dan efisiensi kerja organisasi menurun.

Kemunculan teknologi Generative AI seperti *Large Language Model* (LLM) dan model generatif berbasis gambar (misalnya *text-to-image models*) membawa peluang baru dalam mengatasi kendala tersebut[4]. Dengan kemampuan menghasilkan visual, naskah, *storyboard*, hingga materi publikasi hanya melalui instruksi teks (*prompt*), Generative AI membuka akses yang lebih mudah bagi anggota organisasi tanpa latar belakang desain. Penguasaan teknik *prompting* kini menjadi keterampilan penting dalam mendukung proses kreatif modern[5].

Sebagai bagian dari komitmen ITS dalam menjalankan Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya pengabdian kepada masyarakat, Departemen Teknik Informatika melalui Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak sebelumnya telah menyelenggarakan berbagai pelatihan berbasis teknologi digital. Kegiatan pengabdian masyarakat mengenai pembuatan konten visual dan multimedia berbasis Generative AI ini merupakan langkah lanjutan untuk membekali generasi muda dengan keterampilan yang relevan, adaptif, dan sesuai tuntutan era digital.

Melihat tantangan terkait keterbatasan kemampuan produksi konten visual di tingkat organisasi pemuda, solusi yang dirancang adalah penyelenggaraan pelatihan bertema Pembuatan Konten Visual & Multimedia dengan Memanfaatkan Generative AI. Pelatihan ini berfokus pada peningkatan kemampuan peserta dalam memanfaatkan teknologi AI untuk mendukung proses kreatif organisasi, mulai dari pembuatan ide-ide kegiatan interaktif hingga pembuatan aset visual berupa gambar atau ilustrasi.

Kegiatan dilaksanakan secara luring dengan pendekatan pembelajaran interaktif. Peserta tidak hanya mendapatkan teori *prompting* yang baik dalam melakukan generasi gambar, tetapi juga langsung mempraktikkannya menggunakan ChatGPT dan model generatif gambar. Modul pelatihan mencakup materi tentang konsep dasar multimedia, prinsip desain sederhana, hingga studi kasus pembuatan konten untuk keperluan Karang Taruna, seperti poster acara maupun visual publikasi. Setiap sesi dilengkapi dengan tugas praktik yang bertujuan mengukur pemahaman dan keterampilan peserta dalam menerapkan Generative AI untuk menciptakan konten multimedia yang sesuai kebutuhan organisasi. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan wawasan, tetapi juga meningkatkan kemampuan praktis peserta secara langsung.

Target luaran kegiatan ini meliputi publikasi pada media massa yang terdaftar di Dewan Pers, publikasi artikel pada jurnal pengabdian masyarakat, HKI atas video pelatihan Pembuatan Konten Visual & Multimedia dengan Memanfaatkan Generative AI, serta modul pelatihan dengan judul yang sama. Hasil nyata yang diharapkan adalah meningkatnya kemampuan anggota Karang Taruna dalam memproduksi konten visual untuk publikasi dan kegiatan organisasi secara mandiri dengan bantuan Generative AI.

Kegiatan ini sejalan dengan *Sustainable Development Goals* (SDGs), khususnya SDG 4 *Quality Education* pada target 4.4, yaitu peningkatan jumlah pemuda yang memiliki keterampilan relevan, termasuk keterampilan teknologi informasi dan komunikasi. Selain itu, pembekalan keterampilan produksi konten digital bagi pemuda juga mendukung SDG 8 *Decent Work and Economic Growth* karena keterampilan tersebut berpotensi dikembangkan menjadi peluang di bidang ekonomi kreatif.

2 | TINJAUAN PUSTAKA

2.1 | Konten Visual

Konten visual merupakan bentuk penyajian informasi yang mengandalkan elemen seperti gambar, foto, ilustrasi, infografis, video, dan bentuk multimedia lain untuk membantu audiens memahami pesan secara lebih mudah dan intuitif. Dalam berbagai penelitian, konten visual terbukti mampu meningkatkan minat, fokus, serta daya ingat pembaca karena visual menyampaikan informasi dengan cara yang lebih langsung dan mudah dicerna dibandingkan teks panjang[6]. Manusia secara alami lebih responsif terhadap rangsangan visual, bahkan sekitar 90 persen informasi yang diterima otak berasal dari penglihatan, sehingga konten berbasis gambar atau visual cenderung lebih efektif dalam menarik perhatian dan memperkuat pemahaman target audiens[7].

Pada era teknologi saat ini, konten visual tidak hanya menjadi pelengkap tetapi juga menjadi salah satu media utama dalam penyampaian informasi karena sifatnya yang cepat dipahami, adaptif terhadap berbagai platform digital, dan relevan untuk kebutuhan pendidikan, sosialisasi, maupun penyampaian gagasan dalam kegiatan organisasi.

2.2 | Multimedia

Multimedia merupakan kombinasi dua media atau lebih yang terintegrasi dan digunakan untuk menyampaikan informasi secara lebih kaya, menarik, dan mudah dipahami oleh pengguna[8]. Dalam perkembangan teknologi modern, multimedia dipahami sebagai sistem penyajian konten digital yang menggabungkan elemen audio, video, gambar dua atau tiga dimensi, animasi, dan teks sehingga menghasilkan pengalaman komunikasi yang lebih imersif[9]. Pengintegrasian dari berbagai elemen ini memungkinkan sebuah pesan atau materi tersampaikan secara lebih jelas karena pengguna dapat menerima informasi melalui lebih dari satu jenis stimulus sensorik. Multimedia dapat dihadirkan melalui berbagai perangkat seperti komputer, telepon seluler, atau platform berbasis internet yang mampu mengelola data visual, audio, dan teks secara terpadu[10] sehingga cocok digunakan dalam proses pembelajaran[11], presentasi[12], maupun produksi konten kreatif.

2.3 | Kecerdasan Buatan Generatif

Kecerdasan Buatan Generatif adalah bagian dari kecerdasan buatan yang dapat menghasilkan suatu konten baru seperti teks, gambar, maupun video berdasarkan pola yang dipelajari dari data yang sudah ada[13, 14]. Berbeda dengan kecerdasan buatan konvensional yang tugasnya adalah menganalisis data, kecerdasan buatan generatif mempelajari pola dari data yang ada dan berusaha untuk menciptakan sesuatu yang orisinal menggunakan *Deep Generative Model* (DGM)[15].

2.4 | ChatGPT

ChatGPT adalah sistem kecerdasan buatan (AI) berbasis *Natural Language Processing* (NLP) yang dikembangkan oleh OpenAI untuk berinteraksi dengan manusia melalui percakapan berbasis teks secara alami[16–18]. ChatGPT bekerja dengan menggunakan *Large Language Model* (LLM) yang dilatih menggunakan berbagai sumber data teks dari internet agar mampu memahami konteks, menjawab pertanyaan, memberikan penjelasan, hingga membantu menulis atau membuat kode program[19, 20]. ChatGPT tidak hanya dapat menjawab secara langsung, tetapi juga dapat menyesuaikan gaya bahasa, memberikan saran, serta melakukan tugas-tugas kompleks seperti menganalisis data, membuat ringkasan, atau memberikan ide-ide kreatif[21, 22]. Dengan kemampuannya ini, ChatGPT banyak digunakan dalam bidang pendidikan, penelitian, bisnis, maupun pengembangan perangkat lunak sebagai asisten virtual yang dapat meningkatkan produktivitas dan efisiensi kerja.

3 | METODE KEGIATAN

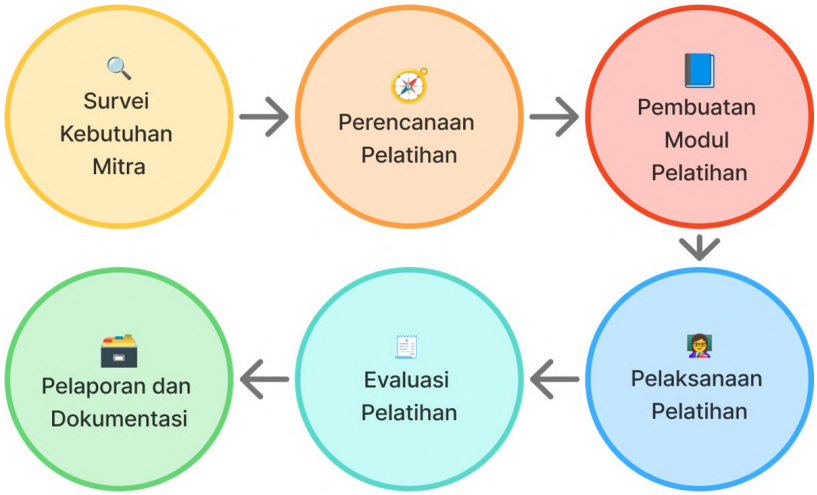
Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini mengadopsi metodologi yang terdiri dari enam fase, dirancang untuk menjamin efektivitas dan efisiensi. Rangkaian tahapan ini diawali dengan survei dan diakhiri dengan pelaporan serta dokumentasi, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.

3.1 | Survei Kebutuhan Mitra

Fase survei melibatkan kunjungan dan diskusi dengan unit Karang Taruna RW 06 Rewwin Kepuh Kiriman. Hasil diskusi menyimpulkan bahwa anggota memiliki antusiasme tinggi terhadap teknologi AI seperti ChatGPT, tetapi mengalami kendala dalam penerapannya secara praktis untuk menunjang organisasi. Penggunaan mereka saat ini masih terbatas pada pertanyaan umum. Menjawab kebutuhan tersebut, topik pelatihan disepakati menjadi Pembuatan Konten Visual & Multimedia dengan Memanfaatkan Generative AI.

3.2 | Perencanaan Pelatihan

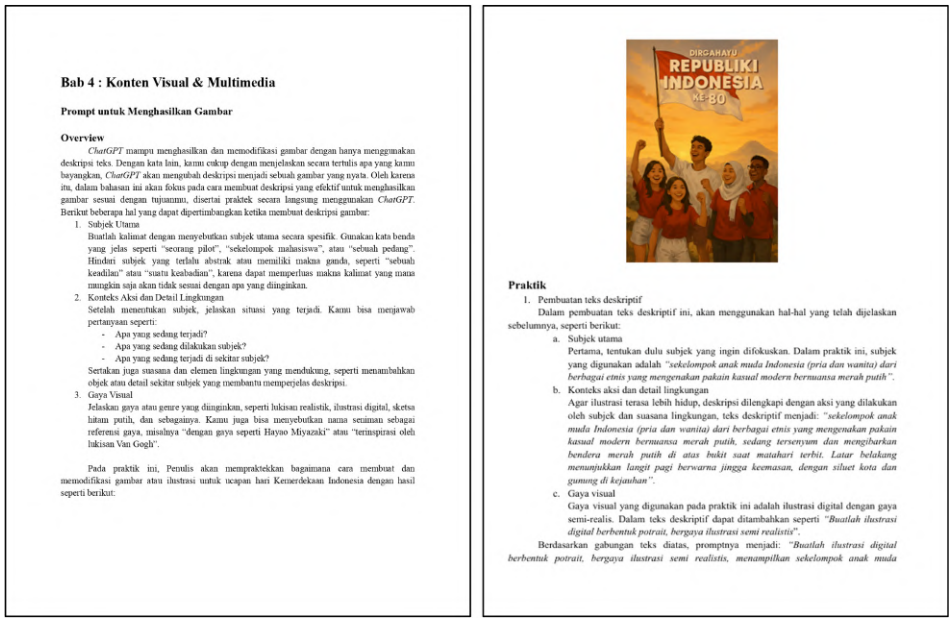
Data hasil survei digunakan sebagai landasan untuk merancang program. Tahap selanjutnya, perencanaan pelatihan, difokuskan pada pemilihan materi yang paling relevan dengan kebutuhan mitra.



Gambar 1 Tahapan Kegiatan Pelatihan

3.3 | Pembuatan Modul Pelatihan

Modul pelatihan disusun dengan mengacu pada temuan survei. Perancangan modul berfokus pada kemudahan pemahaman, dengan menyesuaikan kompleksitas materi dan audiens target. Isi modul mencakup panduan pembuatan akun, pengenalan antarmuka, serta contoh *prompt* untuk ideasi kegiatan, perancangan konsep interaktif, dan pembuatan gambar sederhana untuk publikasi. Setiap akhir sesi materi di dalam modul juga menyertakan latihan (*challenge*) untuk peserta. Contoh potongan modul ditunjukkan pada Gambar 2.



Bab 4 : Konten Visual & Multimedia

Prompt untuk Menghasilkan Gambar

Overview

ChatGPT mampu menghasilkan dan memodifikasi gambar dengan hanya menggunakan deskripsi teks. Dengan kata lain, kamu cukup dengan menjelaskan secara tertulis apa yang kamu bayangkan, *ChatGPT* akan mengubah deskripsi menjadi sebuah gambar yang nyata. Oleh karena itu, dalam bahasan ini akan fokus pada cara membuat deskripsi yang efektif untuk menghasilkan gambar sesuai dengan tujuanmu, disertai praktek secara langsung menggunakan *ChatGPT*. Berikut beberapa hal yang dapat dipertimbangkan ketika membuat deskripsi gambar:

1. Subjek Utama
   Buatlah kalimat dengan menyebutkan subjek utama secara spesifik. Gunakan kata benda yang jelas seperti "seorang pilot", "sekelompok mahasiswa", atau "sebuah pedang". Hindari subjek yang terlalu abstrak atau memiliki makna ganda, seperti "sebuah keadilan" atau "suatu keabadian", karena dapat memperluas makna kalimat yang mana mungkin saja akan tidak sesuai dengan apa yang diinginkan.
2. Konteks Aksi dan Detail Lingkungan
   Setelah menentukan subjek, jelaskan situasi yang terjadi. Kamu bisa menjawab pertanyaan seperti:
   - Apa yang sedang terjadi?
   - Apa yang sedang dilakukan subjek?
   - Apa yang sedang terjadi di sekitar subjek?

   Sertakan juga suasana dan elemen lingkungan yang mendukung, seperti menambahkan objek atau detail sekitar subjek yang membantu memperjelas deskripsi.
3. Gaya Visual
   Jelaskan gaya atau genre yang diinginkan, seperti lukisan realistik, ilustrasi digital, sketsa hitam putih, dan sebagainya. Kamu juga bisa menyebutkan nama seniman sebagai referensi gaya, misalnya "dengan gaya seperti Hayao Miyazaki" atau "terinspirasi oleh lukisan Van Gogh".

Pada praktik ini, Penulis akan mempraktekkan bagaimana cara membuat dan memodifikasi gambar atau ilustrasi untuk ucapan hari Kemerdekaan Indonesia dengan hasil seperti berikut:

Praktik

1. Pembuatan teks deskriptif
   Dalam pembuatan teks deskriptif ini, akan menggunakan hal-hal yang telah dijelaskan sebelumnya, seperti berikut:
   a. Subjek utama
      Pertama, tentukan dulu subjek yang ingin difokuskan. Dalam praktik ini, subjek yang digunakan adalah *"sekelompok anak muda Indonesia (pria dan wanita) dari berbagai etnis yang mengenakan pakain kasual modern bermuansa merah putih"*.
   b. Konteks aksi dan detail lingkungan
      Agar ilustrasi terasa lebih hidup, deskripsi dilengkapi dengan aksi yang dilakukan oleh subjek dan suasana lingkungan, teks deskriptif menjadi: *"sekelompok anak muda Indonesia (pria dan wanita) dari berbagai etnis yang mengenakan pakain kasual modern bermuansa merah putih, sedang tersenyum dan mengibarkan bendera merah putih di atas bukit saat matahari terbit. Latar belakang menunjukkan langit pagi berwarna jingga keemasan, dengan siluet kota dan gunung di kejauhan"*.
   c. Gaya visual
      Gaya visual yang digunakan pada praktik ini adalah ilustrasi digital dengan gaya semi-realis. Dalam teks deskriptif dapat ditambahkan seperti *"Buatlah ilustrasi digital berbentuk potrait, bergaya ilustrasi semi realistis"*.

   Berdasarkan gabungan teks diatas, promptnya menjadi: *"Buatlah ilustrasi digital berbentuk potrait, bergaya ilustrasi semi realistis, menampilkan sekelompok anak muda*

Gambar 2 Contoh Potongan Modul

3.4 | Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan dengan menggunakan modul yang telah disusun sebelumnya. Pelatihan ini mendorong interaksi dengan peserta sehingga diharapkan proses komunikasi yang terjadi tidak satu arah dan dapat membantu peserta memahami materi

yang dibawakan. Pelaksanaan juga disertai dengan latihan sesuai dengan konten modul untuk memberikan pengalaman langsung kepada peserta.

3.5 | Evaluasi Pelatihan

Setelah pelatihan selesai, evaluasi dilaksanakan melalui kuesioner untuk mengidentifikasi area perbaikan demi penyempurnaan kegiatan di masa depan.

3.6 | Pelaporan dan Dokumentasi

Fase penutup adalah pelaporan dan dokumentasi, yang mencakup pembuatan laporan akhir, pencatatan seluruh aktivitas, serta penyusunan artikel ilmiah ini.

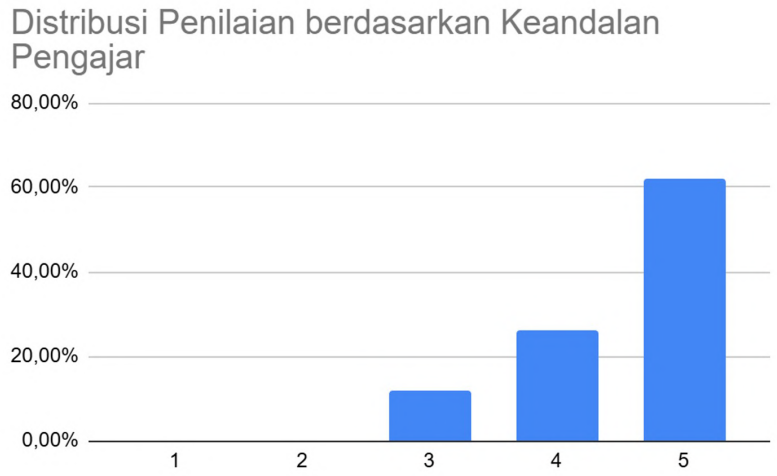
4 | HASIL DAN DISKUSI

Aktivitas pengabdian masyarakat ini terlaksana dengan lancar, sejalan dengan perencanaan yang merujuk pada alur tahapan di Gambar 1. Pelatihan ini ditutup dengan evaluasi dan dokumentasi kegiatan.

4.1 | Evaluasi Pelatihan

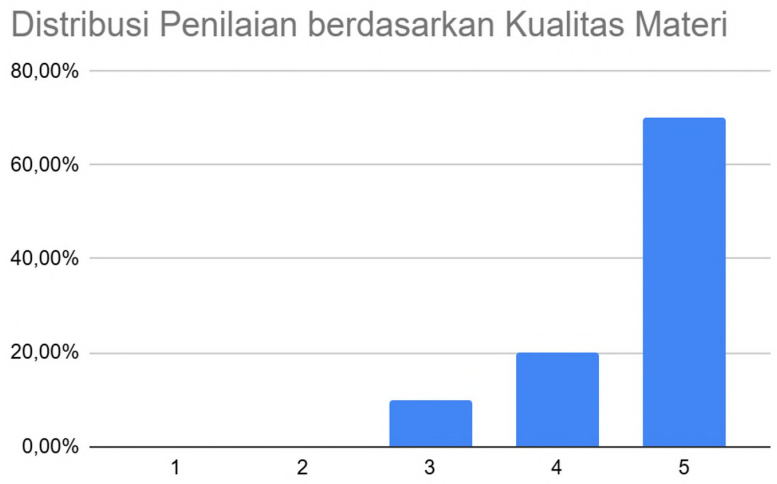
Di akhir sesi, evaluasi pelatihan dilakukan melalui *Google Form*, dengan 10 respons kuesioner terkumpul. Penilaian menggunakan skala Likert 1–5 (1 = Sangat Kurang Setuju, 5 = Sangat Setuju) dan berfokus pada tiga dimensi utama: pengajar, materi, dan durasi.

Seperti ditunjukkan pada Gambar 3, tidak ada peserta yang memberikan penilaian negatif ('Sangat Kurang Setuju' (1) maupun 'Kurang Setuju' (2)) terhadap keandalan pengajar. Mayoritas peserta sangat puas, di mana 62% memberikan nilai 'Sangat Setuju' (5) dan 26% memberikan nilai 'Setuju' (4). Sisa 12% peserta lainnya memberikan nilai 'Cukup' (3).



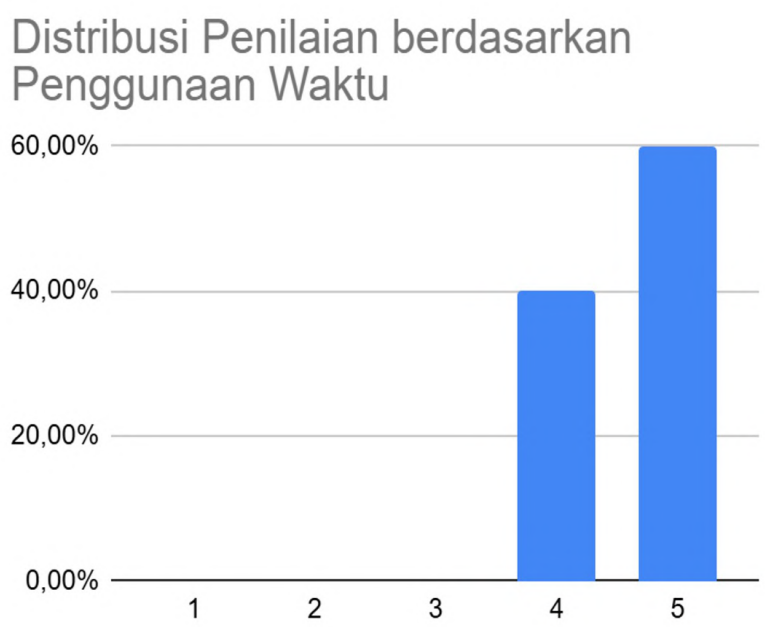
Gambar 3 Distribusi Penilaian dari Peserta berdasarkan Keandalan Pengajar

Gambar 4 menunjukkan proporsi 'Sangat Setuju' pada aspek kualitas materi yang paling dominan dibandingkan dua aspek lainnya. Sejumlah 70% peserta (porsi mayoritas) memberikan nilai 'Sangat Setuju' (5). Hal ini didukung oleh 20% peserta yang memberikan nilai 'Setuju' (4). Tidak ada peserta yang memberikan nilai 'Sangat Kurang Setuju' (1) maupun 'Kurang Setuju' (2).



Gambar 4 Distribusi Penilaian dari Peserta berdasarkan Kualitas Materi

Gambar 5 menunjukkan bahwa tidak ada peserta yang memberikan penilaian ’Sangat Kurang Setuju’ (1) maupun ’Kurang Setuju’ (2) terhadap penggunaan waktu. Distribusi terpusat pada respons yang sangat positif, di mana 60% peserta memberikan nilai ’Sangat Setuju’ (5) dan 40% memberikan nilai ’Setuju’ (4). Gabungan kedua respons positif teratas ini (mencapai 100%) menunjukkan kepuasan yang tinggi terhadap manajemen waktu.



Gambar 5 Distribusi Penilaian dari Peserta berdasarkan Penggunaan Waktu

Hasilnya mengindikasikan kepuasan peserta yang sangat tinggi, dengan skor rata-rata keseluruhan mencapai 4,57 dari 5. Rincian skor rata-rata per aspek adalah Keandalan Pengajar (4,5), Kualitas Materi (4,6), dan Penggunaan Waktu (4,6). Skor ini merefleksikan bahwa pengajar kompeten, materi sangat relevan, dan durasi kegiatan dinilai efektif.

4.2 | Dokumentasi dan Pelaporan

Pelatihan diselenggarakan pada hari Sabtu, 11 Oktober 2025, dari pukul 08.00 hingga 13.00 WIB. Kegiatan ini berlangsung secara tatap muka di Laboratorium Pemrograman 1 (LP1), Departemen Teknik Informatika ITS Surabaya. Sebanyak 10 anggota aktif Karang Taruna RW 06 Rewwin Kepuh Kiriman berpartisipasi dalam pelatihan. Tingkat keaktifan peserta tergolong sangat tinggi, dibuktikan dengan partisipasi mereka dalam mengerjakan seluruh latihan (*challenge*) di setiap bab dan banyaknya pertanyaan yang diajukan selama sesi berlangsung. Suasana sesi pelatihan ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6 Sesi Pelatihan

Pada sesi praktik penggunaan Generative AI untuk pembuatan konten visual, peserta juga berhasil menghasilkan beragam karya visual sesuai studi kasus yang diberikan. Gambar 7 menunjukkan contoh gambar hasil generasi peserta.



Gambar 7 Gambar Hasil Generasi

5 | KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan Pembuatan Konten Visual dan Multimedia dengan Memanfaatkan Generative AI untuk Karang Taruna telah terlaksana dengan sukses. Selama proses pelatihan, rangkaian kegiatan berjalan sesuai rencana tanpa hambatan. Peserta telah mengikuti seluruh rangkaian pelatihan dengan baik dan mampu menghasilkan konten visual sesuai dengan materi yang diajarkan. Antusiasme peserta juga sangat tinggi, yang terefleksi dari keaktifan mereka dalam mengerjakan studi kasus dan sesi diskusi. Respons peserta menunjukkan kepuasan yang sangat tinggi terhadap pelatihan. Berdasarkan penilaian akhir, tingkat kepuasan peserta mencapai 4,57 dari 5.

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan ini, dirumuskan beberapa saran untuk pengembangan kegiatan serupa di masa depan. Direkomendasikan agar pelatihan selanjutnya menyertakan materi tentang generasi multimedia tingkat lanjut seperti musik dan video.

6 | DEKLARASI

6.1 | Deklarasi Penggunaan AI

Selama penyusunan naskah ini, penulis menggunakan Claude (Anthropic) dan Consensus secara terbatas untuk membantu proses studi literatur, penyesuaian format naskah dengan template jurnal, dan penerjemahan abstrak ke dalam bahasa Inggris. Penulis telah meninjau dan memvalidasi konten yang dihasilkan oleh alat tersebut, serta bertanggung jawab penuh atas isi publikasi ini.

6.2 | Kontribusi Penulis

- **Bintang Nuralamsyah**: Konseptualisasi kegiatan, Metodologi, Pelaksanaan lapangan, Penulisan.
- **Sarwosri**: Konseptualisasi kegiatan, Metodologi, Pelaksanaan lapangan, Penulisan.
- **Siti Rochimah**: Konseptualisasi kegiatan, Metodologi.
- **Umi Laili Yuhana**: Konseptualisasi kegiatan, Metodologi.
- **Daniel Oranova**: Konseptualisasi kegiatan, Metodologi.
- **Rizky Januar Akbar**: Konseptualisasi kegiatan, Metodologi.
- **Suhadi Lili**: Konseptualisasi kegiatan, Metodologi.

6.3 | Sumber Pendanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini didanai oleh Departemen Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, melalui skema Pengabdian Masyarakat Dana Lokal Departemen Batch 2 Tahun 2025 berdasarkan Surat Perjanjian Pelaksanaan Nomor: 2552/PKS/ITS/2025.

6.4 | Pernyataan Konflik Kepentingan

Para penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan yang berpotensi memengaruhi pelaksanaan kegiatan atau publikasi artikel ini.

7 | UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian masyarakat ini didukung oleh Departemen Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, melalui skema Pengabdian Masyarakat Dana Lokal Departemen Batch 2 Tahun 2025, serta Karang Taruna RW 06 Rewwin Kepuh Kiriman sebagai mitra kegiatan.

Referensi

1. Navastara DA, Suciati N, Fatichah C, Tjandrasa H. Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Penyusunan Materi Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada SDN Sutorejo I/240 Surabaya. Sewagati 2023;7(6):880–886. https://journal.its.ac.id/index.php/sewagati/article/view/553.

2. Arifiani S, Kuswardayan I, Herumurti D, Fabroyir H, Hariadi RR, Yunanto AA. Peningkatan Daya Saing Pendidik di Era Digital melalui Pelatihan Teknologi Multimedia dan Game untuk Bahan Pembelajaran di SMK Negeri 10 Surabaya. Sewagati 2022;5(2):131–136. https://journal.its.ac.id/index.php/sewagati/article/view/401.

3. Hariadi V, Lianto J, Saikhu A, Purwananto Y, Amaliah B, Wijaya AY, et al. Pelatihan Pembuatan Konten Multimedia untuk Peningkatan Ketrampilan Teknis Bagi Anak Usia Remaja di Yayasan PA Arief Rahman Hakim Surabaya. Sewagati 2022;5(2):100–105. https://journal.its.ac.id/index.php/sewagati/article/view/395.

4. Sunarsini S, Subiono S, Yunus M, Rinurwati R, Baihaqi K, Sadjidon S, et al. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Kecerdasan Buatan dalam Pengajaran Matematika MGMP SMA/MA Kabupaten Sidoarjo. Sewagati 2025;9(4):873–884. https://journal.its.ac.id/index.php/sewagati/article/view/2323.

5. Pamungkas Y, Sain AA, Putri ZN, Larasati AP, Iqbal M, Risald RA, et al. Pelatihan Pengembangan Media Ajar Berbasis Tools Artificial Intelligence untuk Guru di SMAN 1 Probolinggo. Sewagati 2024;8(3):1719–1728. https://journal.its.ac.id/index.php/sewagati/article/view/1022.

6. Suryadi D, Jupriani J. Analisis Konten Visual Pada Akun Instagram New Normal Burger Bar Ditinjau Dari Teori Retorika. Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan Media 2023;2(2):155–166.

7. Hanindharputri MA, Ariesta IGBBB, Utami S. Konten Visual Instagram Sebagai Upaya Branding Desa Wisata pada Masa Saat Pandemi Covid-19 (Studi Kasus pada Instagram Desa Kemiren, Desa Penglipuran dan Desa Waerebo). Jurnal Bahasa Rupa 2022;6(1):90–98.

8. Hutabri E. Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital. In: Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK), vol. 4; 2022. p. 296–300. https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/prosiding/article/view/5363.

9. Sudarsana IK, Mahayuni NKV, Simarmata J, Adnyana IMDS, Oktaviani PN, Citra NLP, et al. Teknologi Multimedia dalam Pendidikan. In: Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi pendidikan Denpasar: Jayapangus Press; 2018.p. 7–9. http://book.penerbit.org/index.php/JPB/article/download/142/139#page=13.

10. Liu R. Analysis of multimedia technology and mobile learning in English teaching in colleges and universities. Nonlinear Engineering 2023;12(1):20220300.

11. Abdulrahaman MD, Faruk N, Oloyede AA, Surajudeen-Bakinde NT, Olawoyin LA, Mejabi OV, et al. Multimedia tools in the teaching and learning processes: a systematic review. Heliyon 2020;6(11):e05312.

12. Malhotra R, Verma N. An impact of using multimedia presentations on engineering education. Procedia Computer Science 2020;172.

13. Ooi KB, Tan GWH, Al-Emran M, Al-Sharafi MA, Capatina A, Chakraborty A, et al. The potential of generative artificial intelligence across disciplines: perspectives and future directions. Journal of Computer Information Systems 2023;.

14. Banh L, Strobel G. Generative artificial intelligence. Electronic Markets 2023;33(1):63.

15. Tomczak JM. Deep Generative Modeling. Cham: Springer International Publishing; 2022.

16. OpenAI, ChatGPT; 2025. Accessed: 2025-10-27. https://chatgpt.com.

17. Deng J, Lin Y. The benefits and challenges of ChatGPT: an overview. Frontiers in Computing and Intelligent Systems 2022;2(2):81–83.

18. Roumeliotis KI, Tselikas ND. ChatGPT and Open-AI models: a preliminary review. Future Internet 2023;15(6):192.

19. Nah FFH, Zheng R, Cai J, Siau K, Chen L. Generative AI and ChatGPT: applications, challenges, and AI-human collaboration. Journal of Information Technology Case and Application Research 2023;25(3):277–304.

20. Patel SB, Lam K. ChatGPT: the future of discharge summaries? The Lancet Digital Health 2023;5(3):e107–e108.

21. Lo CK. What is the impact of ChatGPT on education? A rapid review of the literature. Education Sciences 2023;13(4):410.

22. Bašić Ž, Banovac A, Kružić I, Jerković I. ChatGPT-3.5 as writing assistance in students' essays. Humanities and Social Sciences Communications 2023;10:750.

Cara mengutip artikel ini: Nuralamsyah, B., Sarwosri, Rochimah, S., Yuhana, U. L., Siahaan, D. O., Akbar, R. J., Lili, S., (2026), Pembuatan Konten Visual & Multimedia dengan Memanfaatkan Generative AI, *Sewagati*, *10(5):1070–1079*, https://doi.org/10.12962/j26139960.v10i5.9172.