

MGMP DKV KABUPATEN ACEH SINGKIL

PEMANFAATAN AI

DALAM PEMBELAJARAN DKV

Workshop MGMP Desain Komunikasi Visual: Memanfaatkan Kecerdasan Buatan sebagai alat bantu brainstorming ide kreatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran DKV di kelas.



TUJUAN KEGIATAN

Setelah mengikuti kegiatan MGMP ini, peserta diharapkan mampu:

- Memahami konsep dan potensi AI sebagai alat bantu brainstorming ide kreatif dalam pembelajaran DKV.
- Mengidentifikasi berbagai platform dan tools AI yang relevan untuk proses eksplorasi ide desain.
- Menerapkan teknik prompting yang efektif untuk menghasilkan ide-ide kreatif yang kontekstual.
- Mengintegrasikan AI ke dalam alur kerja brainstorming di kelas DKV secara praktis dan etis.
- Menghasilkan contoh prompt dan konsep ide kreatif yang siap diterapkan dalam pembelajaran Desain Komunikasi Visual di sekolah masing-masing.





MENGAPA AI RELEVAN UNTUK DKV?

PERKEMBANGAN TEKNOLOGI

Dunia desain komunikasi visual berkembang pesat seiring hadirnya teknologi digital. AI kini mampu membantu proses kreatif mulai dari eksplorasi ide, pembuatan visual, hingga analisis tren desain secara cepat dan efisien.

KEBUTUHAN PEMBELAJARAN ABAD 21

Guru DKV perlu membekali siswa dengan kompetensi digital yang relevan. Mengintegrasikan AI dalam pembelajaran mempersiapkan siswa menghadapi industri kreatif masa depan yang semakin berbasis teknologi.





AI sebagai Partner Brainstorming Kreatif

AI bukan sekadar mesin pencari, melainkan mitra berpikir yang aktif. Dalam konteks Desain Komunikasi Visual, AI dapat membantu guru dan siswa menggali ide dari berbagai sudut pandang, memperluas referensi visual, serta menghasilkan alternatif konsep secara cepat dan terstruktur.

Fungsi AI sebagai partner brainstorming meliputi: mengajukan pertanyaan pemantik, menyarankan asosiasi kata dan visual, mengeksplorasi berbagai gaya desain, serta membantu menyusun mood board konseptual. AI mempercepat proses divergen dalam berpikir kreatif tanpa menggantikan keputusan estetis desainer.



ALUR BRAINSTORMING DENGAN AI



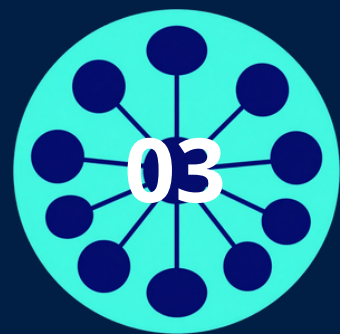
Masalah / Brief

Identifikasi masalah desain atau brief dari klien. Rumuskan tujuan, target audiens, dan batasan proyek secara jelas sebelum memulai.



Eksplorasi Ide

Gunakan AI untuk menggali berbagai kemungkinan ide kreatif. Masukkan prompt yang spesifik agar AI menghasilkan ragam alternatif konsep.



Seleksi & Pengembangan

Pilih ide terbaik dari hasil eksplorasi, lalu kembangkan konsep lebih dalam bersama AI dengan menambahkan detail visual dan narasi.



Validasi Konsep

Evaluasi konsep terhadap brief awal. Pastikan ide sesuai tujuan, relevan bagi audiens, dan siap dikembangkan menjadi karya DKV.



TEKNIK MEMBUAT PROMPT DKV



Konteks & Tujuan

Jelaskan latar belakang proyek dan tujuan desain secara spesifik. Semakin jelas konteks, semakin relevan ide yang dihasilkan AI.



Target Audiens

Deskripsikan siapa yang dituju: usia, minat, kebiasaan, dan kebutuhan audiens. AI akan menyesuaikan ide dengan karakteristik mereka.



Gaya Visual & Batasan

Tentukan gaya estetika, palet warna, referensi visual, serta batasan teknis atau konten yang harus diperhatikan dalam desain.



Format Output

Sebutkan bentuk hasil yang diinginkan: alternatif konsep, deskripsi visual, moodboard, atau tagline. Ini memandu AI menghasilkan output yang tepat.

CONTOH PRAKTIK: DARI BRIEF KE IDE KREATIF

Brief sederhana: "Buat poster promosi festival seni sekolah untuk siswa SMA."

Langkah dengan AI:

1. Input brief ke AI (ChatGPT/Gemini)
2. Minta 5 konsep visual berbeda
3. Eksplorasi gaya: minimalis, retro, modern
4. Kembangkan tagline dan palet warna
5. Pilih konsep terbaik untuk dikerjakan

Contoh output AI: Konsep 1 — gaya retro dengan tipografi bold dan warna hangat. Konsep 2 — ilustrasi flat modern dengan ikon seni. Konsep 3 — fotografi dengan overlay grafis dinamis. Guru dapat mengulangi proses ini untuk proyek branding produk lokal atau kampanye sosial sekolah.





AKTIVITAS MGMP

WORKSHOP PROMPT & KONSEP

PRAKTIK MEMBUAT PROMPT

Peserta membuat prompt DKV berdasarkan brief sederhana yang diberikan. Gunakan elemen: konteks, tujuan, audiens, gaya visual, dan batasan. Hasilkan minimal 3 variasi prompt untuk satu brief yang sama, lalu bandingkan output yang dihasilkan AI.

MENGHASILKAN ALTERNATIF KONSEP

Dari setiap prompt, eksplorasi minimal 3 alternatif konsep desain. Pilih konsep terbaik, presentasikan alasan pemilihan, dan diskusikan potensi penerapannya dalam pembelajaran DKV di kelas masing-masing.

ETIKA PENGGUNAAN AI

01

Orisinalitas Karya

Pastikan karya yang dihasilkan tetap mencerminkan kreativitas dan identitas asli guru maupun siswa, bukan sekadar hasil salinan dari AI.

02

Verifikasi Hasil AI

Selalu evaluasi dan verifikasi output yang dihasilkan AI. Tidak semua hasil AI akurat atau sesuai konteks—guru tetap berperan sebagai kurator kritis.

03

Hak Cipta & Lisensi

Pahami batasan hak cipta konten yang dihasilkan AI. Periksa lisensi penggunaan sebelum menerapkan hasil AI dalam karya komersial atau publik.

04

AI sebagai Alat Bantu

AI adalah mitra brainstorming, bukan pengganti kreativitas. Kreativitas, penilaian estetis, dan keputusan desain tetap ada di tangan manusia.



TARGET OUTPUT

Pada akhir sesi ini, setiap guru diharapkan mampu menghasilkan output nyata yang dapat langsung diterapkan dalam kegiatan pembelajaran Desain Komunikasi Visual di kelas masing-masing.

Output utama yang diharapkan:

- Minimal 3 contoh prompt AI yang dirancang untuk konteks DKV
- 2–3 alternatif konsep ide kreatif hasil brainstorming bersama AI
- Dokumentasi alur kerja dari brief hingga konsep visual

Setiap guru membawa pulang:

- Template prompt yang siap digunakan di kelas
- Contoh hasil eksplorasi ide untuk tugas poster, branding, atau promosi
- Rencana integrasi AI brainstorming dalam satu unit pembelajaran DKV
- Portofolio mini sebagai referensi praktik baik bagi siswa



REFLEKSI & TINDAK LANJUT

Mari berbagi praktik baik yang telah kita pelajari hari ini. Susun rencana konkret untuk menerapkan AI sebagai alat bantu brainstorming dalam pembelajaran DKV di kelas Anda. Bersama, kita tingkatkan kualitas pembelajaran kreatif untuk generasi desainer masa depan.



Terima Kasih & Sampai Jumpa