

## **PENINGKATAN KREATIVITAS DIGITAL MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN KARAKTER AI MENGGUNAKAN MIDJOURNEY PADA SISWA SMK NEGERI 8 PEKANBARU**

**Fajrizal<sup>1\*</sup>, Ahmad Zamsuri<sup>1</sup>, Mhd Arief Hasan<sup>1</sup>, Muhammad Al Fajar<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Teknik Informatika, Universitas Lancang Kuning

*email:* \*fajrizal@unilak.ac.id

**Abstract:** This program aimed to introduce and enhance students' understanding of artificial intelligence (AI), with a focus on using MidJourney in digital character creation. The training, attended by 10 students and 1 teacher, covered material from basic to advanced levels regarding AI technology and its application in creative industries. The training methodology included theory introduction, MidJourney tool demonstrations, and hands-on practice in creating digital characters. Evaluation was conducted through pre-test and post-test questionnaires, showing significant improvement in participants' understanding of AI and MidJourney. The pre-test results indicated that 70% of participants had limited foundational knowledge of AI, while the post-test results revealed a 40% increase, with participants now able to create more effective prompts for generating digital characters. Additionally, a post-training satisfaction survey showed high satisfaction levels regarding the delivery of material and the overall quality of the training. This training successfully improved the participants' technological literacy and prepared them for the challenges of the creative industry, which increasingly relies on AI technology. Overall, this activity made a positive contribution in enhancing students' skills in AI-based digital design.

**Keyword:** training; artificial intelligence; midjourney; character design; SMK Negeri 8 pekanbaru; creative technology

**Abstrak:** Program ini bertujuan untuk memperkenalkan dan meningkatkan pemahaman siswa tentang kecerdasan buatan (AI) dengan fokus pada penggunaan MidJourney dalam pembuatan karakter digital. Peserta pelatihan, yang terdiri dari 10 siswa dan 1 guru pendamping, diberikan materi dari dasar hingga mahir mengenai teknologi AI dan penerapannya dalam dunia kreatif. Metode pelatihan meliputi pengenalan teori, demonstrasi penggunaan MidJourney, serta sesi praktik pembuatan karakter digital. Evaluasi dilakukan menggunakan kuesioner pre-test dan post-test yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta terhadap AI dan MidJourney. Hasil pre-test menunjukkan bahwa 70% peserta memiliki pemahaman dasar yang terbatas tentang AI, sementara hasil post-test menunjukkan peningkatan sebesar 40% dengan peserta mampu menyusun prompt yang lebih efektif untuk menghasilkan karakter digital. Selain itu, survei kepuasan yang dilakukan setelah pelatihan juga menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap penyampaian materi dan kualitas pelatihan. Pelatihan ini tidak hanya berhasil meningkatkan literasi teknologi peserta, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dunia kerja di industri kreatif yang semakin bergantung pada teknologi AI. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan kontribusi positif dalam mengasah keterampilan peserta didik di bidang desain digital berbasis AI..

**Kata kunci:** pelatihan; kecerdasan buatan; midjourney; desain karakter; SMK Negeri 8 pekanbaru; teknologi kreatif

## PENDAHULUAN

SMK Negeri 8 Pekanbaru, khususnya jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), telah mempersiapkan banyak siswa dengan pengetahuan dasar dalam pemrograman dan pengembangan perangkat lunak. Namun, dengan pesatnya perkembangan teknologi, terutama dalam bidang kecerdasan buatan (artificial intelligence atau AI), terdapat kebutuhan mendesak untuk memanfaatkan teknologi ini dalam memperkaya pembelajaran di bidang rekayasa perangkat lunak. Salah satu potensi pengembangan yang sangat relevan adalah integrasi AI dalam proses desain karakter, terutama menggunakan MidJourney, sebuah platform AI generatif yang dapat mengubah teks menjadi gambar berkualitas tinggi.

Siswa di SMK 8 Pekanbaru memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap dunia game dan industri kreatif, namun seringkali terbentur oleh kurangnya akses terhadap teknologi yang relevan dalam kurikulum yang ada. Kurikulum saat ini lebih terfokus pada pengajaran dasar-dasar pemrograman dan pengembangan perangkat lunak tanpa mengupas lebih dalam aspek kreatif berbasis teknologi, seperti penggunaan AI dalam pembuatan karakter digital dengan MidJourney. Hal ini mengakibatkan terbatasnya pengembangan keterampilan kreatif siswa, yang sangat penting dalam menghadapi tuntutan industri kreatif yang semakin kompetitif (Nasution et al., 2021, 2022).

Selain itu, keterbatasan akses terhadap MidJourney sebagai alat berbasis AI yang dapat mendukung proses pembelajaran menjadi kendala utama. Banyak siswa yang belum mengetahui bagaimana MidJourney dapat dimanfaatkan untuk merancang karakter digital yang interaktif dan visual yang menarik (WICAKSANA & PUTRA, 2023).

Padahal, platform ini dapat menjadi solusi efektif untuk mengajarkan mereka cara menciptakan elemen-elemen visual yang inovatif dengan bantuan teknologi AI generatif.

Melalui program pengabdian masyarakat ini, yang bertemakan "Mengasah Kreativitas Digital: Membuat Karakter AI untuk Game dan Desain", kami berupaya untuk memperkenalkan siswa pada MidJourney dan memberikan pelatihan berbasis praktik langsung. Dengan pelatihan ini, siswa tidak hanya akan memperoleh pemahaman dasar tentang AI, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan dalam mendesain karakter digital interaktif yang dapat digunakan dalam proyek game atau aplikasi kreatif lainnya. Hal ini diharapkan dapat memperkuat kemampuan mereka dalam menghadapi tantangan dunia kerja yang membutuhkan keterampilan multidimensi, serta mempersiapkan mereka untuk berinovasi di era digital.

Mitra, yaitu SMK 8 Pekanbaru jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), menghadapi beberapa tantangan dalam mengembangkan kompetensi siswa yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif saat ini. Kurikulum yang ada saat ini belum mengintegrasikan pengenalan teknologi kecerdasan buatan (AI) secara mendalam, terutama dalam penerapannya untuk desain karakter digital dan elemen-elemen kreatif lainnya. Hal ini mengakibatkan siswa kesulitan untuk mengeksplorasi kreativitas mereka dalam konteks teknologi yang relevan dengan minat mereka, seperti dunia game dan aplikasi kreatif.

Selain itu, mitra juga mengalami kendala dalam akses ke tools AI yang tepat guna mendukung proses pembelajaran. Salah satu teknologi yang sangat potensial namun belum dimanfaatkan secara maksimal adalah *MidJourney*,

sebuah platform AI generatif yang dapat mengubah teks menjadi gambar berkualitas tinggi, termasuk dalam pembuatan karakter digital. Siswa saat ini tidak memiliki kesempatan untuk belajar dan berlatih menggunakan *MidJourney*, pada hal platform ini memiliki kemampuan luar biasa dalam mendukung proses desain visual berbasis AI (Borji, 2022; Chiu, 2024; Jaruga-Rozdolska, 2022).

Keterbatasan akses terhadap *MidJourney* dan kurangnya pelatihan tentang cara menggunakan teknologi ini secara efektif menjadi hambatan besar bagi siswa untuk memaksimalkan potensi kreatif mereka. Tanpa pemahaman yang baik tentang bagaimana *MidJourney* dapat diaplikasikan dalam desain karakter, siswa berisiko kurang siap untuk menghadapi tantangan dan tuntutan dunia industri kreatif yang semakin berkembang.

## METODE

### Identifikasi Kebutuhan:

Mengadakan pertemuan awal dengan pihak SMK 8 Pekanbaru untuk memahami kebutuhan siswa dan fasilitas yang tersedia di sekolah, termasuk ketersediaan perangkat komputer, laboratorium, dan akses internet yang mendukung penggunaan *MidJourney*.

### Penyusunan Modul Pelatihan:

Menyusun modul berbasis proyek yang mencakup teori dasar AI, penggunaan *MidJourney* dalam pembuatan karakter digital, serta simulasi dunia industri kreatif yang relevan.

### Pengadaan Tools dan Software:

Mengunduh dan menginstal *MidJourney* pada perangkat komputer yang tersedia di laboratorium sekolah. Memberikan akses kepada siswa untuk

menggunakan versi trial atau open-source jika diperlukan.

### Penyusunan Jadwal:

Menyusun jadwal pelatihan bersama mitra sekolah untuk memastikan kegiatan tidak mengganggu kegiatan belajar-mengajar reguler.

**Tabel 1. Tahap Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat**

Kegiatan	Keterangan
Pengenalan konsep dasar kecerdasan buatan (AI) dan penerapannya dalam dunia kreatif (Che Man et al., 2011; Ruskov, 2023)	Sesi teori membahas dasar-dasar AI, dengan fokus pada generative AI seperti <i>MidJourney</i> , serta penerapannya dalam desain karakter untuk game dan aplikasi kreatif.
Demonstrasi penggunaan <i>MidJourney</i> untuk membuat gambar berbasis deskripsi teks	Siswa diperlihatkan cara menggunakan <i>MidJourney</i> untuk menghasilkan gambar kreatif berdasarkan prompt teks yang mereka buat.
Diskusi tentang peluang AI dalam pengembangan game dan desain	Diskusi interaktif mengenai bagaimana <i>MidJourney</i> dapat digunakan untuk meningkatkan proses desain dan menciptakan karakter untuk game atau aplikasi kreatif.
Pengenalan antarmuka <i>MidJourney</i> dan cara mengakses platform	Sesi pengenalan mengenai penggunaan <i>MidJourney</i> dalam pembuatan karakter digital berbasis teks.
Sesi praktik pembuatan karakter digital sederhana menggunakan <i>MidJourney</i>	Siswa mulai membuat karakter digital dengan pendampingan langsung, memanfaatkan kemampuan <i>MidJourney</i> dalam menciptakan gambar yang sesuai dengan

	deskripsi teks yang diberikan.	menggunakan <i>MidJourney</i> dan platform pengembangan game	<i>MidJourney</i> dapat diterapkan dalam proyek game atau aplikasi kreatif.
Pendampingan untuk membantu siswa menyelesaikan tugas pembuatan karakter	Fasilitator memberikan umpan balik langsung sela ma proses pembua tan karakter dengan <i>MidJourney</i> , membantu siswa mengatasi tantangan dan memperbaiki hasil karya mereka.	Diskusi mengenai peluang karier dan keterampilan yang dibutuhkan di industri kreatif	Narasumber memberikan wawasan tentang keterampilan yang dicari di industri kreatif, serta pentingnya menguasai AI dan tools seperti <i>MidJourney</i> dalam mendukung karier di dunia game dan desain.
Pembagian kelompok siswa untuk proyek pembuatan karakter secara kolaboratif	Siswa bekerja dalam kelompok untuk menciptakan karakter digital berdasarkan tema tertentu menggunakan <i>MidJourney</i> untuk menghasilkan gambar berdasarkan deskripsi mereka.		
Pembuatan karakter digital dengan gaya dan perilaku tertentu menggunakan <i>MidJourney</i>	Setiap kelompok menghasilkan karakter yang menggambarkan gaya unik dan perilaku tertentu, menggunakan <i>MidJourney</i> untuk menciptakan desain visual.		
Presentasi hasil proyek, di mana setiap kelompok menjelaskan proses dan ide di balik karakter yang mereka buat	Siswa melatih keterampilan presentasi untuk menjelaskan proses pembuatan karakter digital mereka, termasuk bagaimana <i>MidJourney</i> digunakan untuk menghasilkan karya akhir.		
Narasumber dari industri kreatif memberikan wawasan tentang pipeline kerja profesional dalam pengembangan game	Sesi inspiratif yang menghubungkan teori yang diajarkan dengan alur kerja di industri kreatif, dengan fokus pada penggunaan AI dalam desain karakter game.		
Simulasi integrasi karakter digital ke dalam game	Siswa melihat bagaimana karakter yang dibuat dengan		

**Tahap Evaluasi Penilaian Kinerja Siswa**

Evaluasi hasil karya siswa berdasarkan kreativitas, teknik pembuatan karakter, dan penerapan konsep *MidJourney* dalam proyek mereka.

**Feedback dari Mitra**

Mendapatkan umpan balik dari guru dan pihak sekolah mengenai kebermanfaatan program, serta keterampilan yang diperoleh siswa dalam menggunakan *MidJourney*.

**Dokumentasi dan Publikasi**

Menyusun laporan kegiatan lengkap, termasuk dokumentasi foto dan video. Kemudian menyusun artikel atau jurnal pengabdian masyarakat berdasarkan kegiatan yang dilakukan, dengan menyoroti penggunaan *MidJourney* sebagai alat AI utama.

**Tahap Tindak Lanjut Pengembangan Materi Berkelanjutan:**

Menyerahkan modul pelatihan dan panduan penggunaan *MidJourney* kepada sekolah untuk digunakan secara mandiri, dengan fokus pada pengembangan karakter digital menggunakan AI generatif.

### **Monitoring dan Evaluasi Jangka Panjang:**

Melakukan kunjungan lanjutan untuk melihat perkembangan keterampilan siswa dalam menggunakan *MidJourney* dan penerapannya dalam proyek desain atau pengembangan game.

### **Peluang Kerja Sama:**

Menawarkan pelatihan serupa untuk jurusan lain atau sekolah lain yang berminat untuk memperkenalkan penggunaan *MidJourney* dalam konteks pendidikan kreatif berbasis teknologi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Awal Kegiatan**

Pelatihan ini dimulai dengan sesi pengenalan tentang kecerdasan buatan, khususnya *MidJourney*, kepada peserta. Sebelum kegiatan dimulai, dilakukan identifikasi kebutuhan dengan pihak SMK Negeri 8 Pekanbaru untuk memastikan bahwa peserta memiliki latar belakang yang cukup dalam pemrograman dan pengembangan perangkat lunak, yang akan mendukung pemahaman mereka tentang teknologi AI. Hal ini juga termasuk peninjauan fasilitas yang ada, seperti perangkat komputer dan akses internet, yang menjadi bagian penting dalam kelancaran pelatihan.

Modul pelatihan yang disusun secara khusus untuk program ini meliputi pengenalan dasar *MidJourney*, prinsip kerja AI dalam generative art, serta langkah-langkah praktis untuk menciptakan karakter digital berdasarkan deskripsi teks. Penyusunan materi ini dilakukan untuk memastikan bahwa peserta dapat memulai dengan pemahaman yang jelas tentang konsep

dasar sebelum melanjutkan ke praktik langsung.

### **Pelaksanaan Kegiatan**

Pelatihan dimulai pada pukul 9 pagi dan dilaksanakan dengan interaksi langsung antara fasilitator dan peserta. Sesi pertama difokuskan pada pengenalan konsep dasar kecerdasan buatan (AI) dan *MidJourney*. Peserta diberikan penjelasan tentang bagaimana *MidJourney* bekerja, dengan fokus pada kemampuan platform ini untuk menghasilkan gambar berdasarkan prompt teks. Fasilitator memberikan contoh penggunaan *MidJourney* dengan beragam deskripsi untuk menunjukkan bagaimana karakter digital dapat dihasilkan dengan cepat dan akurat.

Setelah sesi teori, peserta segera dipandu untuk melakukan sesi praktik menggunakan *MidJourney*. Dalam sesi ini, mereka diajarkan untuk menyusun deskripsi teks yang sesuai untuk menciptakan karakter digital. Peserta kemudian mencoba membuat karakter mereka sendiri, yang kemudian dievaluasi dan didiskusikan bersama fasilitator untuk memberikan feedback terkait hasil karya mereka.



**Gambar 2. Susasana Praktikum Menggunakan Mid Journey**

Selain itu, setiap peserta dibagi dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas pembuatan karakter secara kolaboratif. Mereka bekerja sama dalam

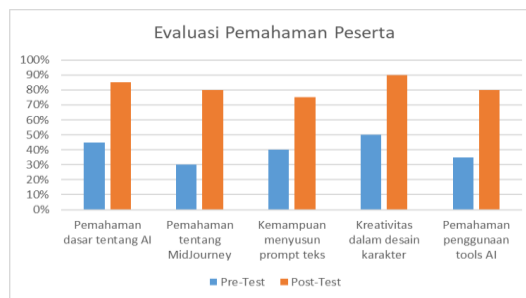
kelompok untuk merancang karakter sesuai tema yang ditentukan, menggunakan MidJourney untuk menghasilkan visual yang sesuai dengan ide dan konsep mereka. Pada akhir kegiatan, setiap kelompok mempresentasikan hasil karya mereka, menjelaskan konsep dan ide di balik karakter yang telah dibuat.

**Evaluasi (Kuesioner Pre-Test dan Post-Test Pasca Pelatihan)**

Untuk menilai efektivitas pelatihan ini, dilakukan evaluasi menggunakan kuesioner pre-test dan post-test sebelum dan setelah pelatihan. Kuesioner pre-test diberikan di awal kegiatan untuk menilai pengetahuan dasar peserta mengenai kecerdasan buatan dan konsep MidJourney. Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memiliki pengetahuan terbatas tentang AI dan MidJourney sebelum mengikuti pelatihan.

Setelah pelatihan selesai, peserta mengisi post-test untuk mengukur perubahan pemahaman mereka tentang teknologi AI dan pembuatan karakter digital menggunakan MidJourney. Hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta mengenai konsep AI, terutama dalam penerapannya pada desain karakter digital. Para peserta mampu memahami lebih dalam cara menyusun prompt yang efektif serta teknik pembuatan karakter yang lebih kompleks.

Selain tes tertulis, survei kepuasan juga dilakukan untuk mengukur kepuasan peserta terhadap materi pelatihan, penyampaian fasilitator, serta kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Hasil survei menunjukkan bahwa peserta sangat puas dengan penyampaian materi, terutama dengan aspek praktis pelatihan yang memungkinkan mereka untuk langsung terlibat dalam pembuatan karakter digital.



**Gambar 3. Hasil Kuesioner Pre-Test dan Post-Test Pasca Pelatihan**

**Tabel 2. Penilaian Kuesioner Pre-Test dan Post-Test Pasca Pelatihan**

Aspek Penilaian	Pre-Test	Post-Test	Perubahan (%)
Pemahaman dasar tentang AI	45%	85%	+40%
Pemahaman tentang MidJourney	30%	80%	+50%
Kemampuan menyusun prompt teks	40%	75%	+35%
Kreativitas dalam desain karakter	50%	90%	+40%
Pemahaman penggunaan tools AI	35%	80%	+45%

Tabel 2 menunjukkan perubahan signifikan dalam pemahaman peserta terhadap berbagai aspek teknologi AI dan MidJourney. Peningkatan terbesar terjadi pada pemahaman peserta tentang MidJourney dan kemampuan peserta dalam menyusun prompt teks yang efektif. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil mengubah pemahaman awal peserta yang terbatas menjadi pemahaman yang lebih mendalam tentang cara menggunakan MidJourney dalam desain karakter digital.



**Gambar 4. Foto Bersama Peserta ,  
Pemateri dan Guru Pendamping**

### **Pendampingan Pasca Pelatihan**

Sebagai bagian dari tindak lanjut pelatihan, dilakukan pendampingan pasca pelatihan untuk memastikan peserta dapat mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam proyek-proyek mereka di masa depan. Pendampingan ini dilakukan melalui sesi konsultasi online dengan fasilitator, di mana siswa dapat mengajukan pertanyaan atau kesulitan yang mereka temui saat menggunakan MidJourney setelah pelatihan.

Selain itu, peserta juga diberikan akses ke materi pelatihan dalam bentuk modul yang bisa mereka pelajari kapan saja. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa pembelajaran tidak hanya berhenti setelah pelatihan selesai, tetapi dapat diteruskan dengan pembelajaran mandiri.

Pendampingan pasca pelatihan juga mencakup pemantauan proyek siswa, di mana mereka diminta untuk mengirimkan hasil karya mereka dalam pembuatan karakter digital menggunakan MidJourney untuk mendapatkan feedback dan saran perbaikan dari fasilitator. Hal ini memberikan kesempatan bagi peserta untuk terus mengembangkan keterampilan mereka dalam menggunakan MidJourney untuk berbagai keperluan kreatif di masa depan.

### **SIMPULAN**

Pelatihan yang dilaksanakan dengan tema "Mengasah Kreativitas Digital: Membuat Karakter AI untuk Game dan Desain" di SMK Negeri 8 Pekanbaru telah berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu memperkenalkan dan meningkatkan pemahaman peserta didik tentang kecerdasan buatan (AI), khususnya dalam konteks penggunaan MidJourney untuk desain karakter digital. Melalui pendekatan praktis dan langsung, para peserta dapat memahami dengan baik bagaimana cara menyusun prompt yang efektif, serta teknik pembuatan karakter digital yang lebih kompleks dan kreatif.

Evaluasi yang dilakukan menggunakan kuesioner pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan dan keterampilan peserta terkait MidJourney dan konsep AI secara keseluruhan. Peningkatan terbesar terlihat pada kemampuan peserta dalam menyusun prompt teks yang menghasilkan karakter digital yang lebih inovatif dan mendalam.

Selain itu, survei kepuasan yang dilakukan pasca pelatihan mengungkapkan bahwa peserta sangat puas dengan penyampaian materi, interaksi praktis yang dilakukan selama sesi, dan kualitas keseluruhan pelatihan. Ini menunjukkan bahwa aspek praktikal dari pelatihan sangat membantu peserta dalam memahami penerapan teknologi AI dalam dunia industri kreatif, khususnya desain game dan karakter digital.

Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil meningkatkan kompetensi peserta dalam hal pemanfaatan teknologi AI yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif saat ini, sekaligus membuka peluang bagi mereka untuk mengembangkan keterampilan yang lebih lanjut di bidang desain dan pengembangan game.

Program ini tidak hanya memberikan pengalaman langsung kepada peserta dalam menggunakan MidJourney, tetapi juga berpotensi untuk mempersiapkan mereka dalam menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin berkembang di era digital.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning (UNILAK) atas dukungan dan pendanaan yang diberikan dalam pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat ini. Dengan nomor kontrak pengabdian: 110/Fasikom/XI/2024, kontribusi dari Fakultas Ilmu Komputer UNILAK sangat berarti dalam mewujudkan keberhasilan kegiatan ini. Terima kasih atas kepercayaan yang diberikan, yang memungkinkan kami untuk meningkatkan keterampilan digital dan kreativitas siswa SMK Negeri 8 Pekanbaru melalui penerapan teknologi kecerdasan buatan (AI) dengan MidJourney. Semoga kerja sama ini dapat terus berlanjut dan memberikan manfaat yang lebih luas bagi pengembangan pendidikan dan teknologi 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*.
- Che Man, Y. B., Rohman, A., & Mansor, T. S. T. (2011). Differentiation of lard from other edible fats and oils by means of Fourier transform infrared spectroscopy and chemometrics. *JAOCS, Journal of the American Oil Chemists' Society*, 88(2), 187–192. <https://doi.org/10.1007/s11746-010-1659-x>
- 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., 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.
- Nasution, N., Nasution, F. B., & Hasan, M. A. (2022). PKM Pelatihan Pembuatan Game Menggunakan Unity Untuk Siswa SMK Di Kota Pekanbaru. *Journal of Computer Science Community Service*, 2(2), 117–127.
- 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 Intelegent (Ai) Pada Platform Midjourney Dalam Iterasi Arsitektur. *Ganec Swara*, 17(3), 1212–1221