

PELATIHAN PEMBUATAN DIGITAL LOOKBOOK BERBASIS AI BAGI MASYARAKAT DI LKP AZ ZIKRA

**Rudi Hermawan^{1*}, Rian Farta Wijaya¹, Eko Budianto¹, Muhammad Septian¹,
Muhammad Hasyim As'ary¹, Andri Ismail Sitepu¹**

¹Magister Teknologi Informasi, Universitas Pembangunan Panca Budi
email: *rudirk60@gmail.com

Abstract: The rapid development of artificial intelligence (AI) technology presents both challenges and opportunities for the general public, particularly in the creative economy sector. This community service activity aims to improve the digital literacy and creative competency of the community at LKP Az Zikra through training on creating digital lookbooks using AI-based platforms. The method employed involves direct training with a "learning by doing" approach, encompassing introduction to generative AI, prompt engineering techniques, and practical creation of digital fashion catalogs. The activity focuses on transferring skills in utilizing tools such as AI image generators to produce professional visual assets without high costs. The results indicate a significant increase in participants' ability to operate AI technology for product visualization purposes. Participants successfully produced digital lookbooks that meet industry standards in terms of aesthetics and resolution. This capability proves that AI technology democratization can be effectively achieved through structured non-formal education, providing economic value added for community business promotion.

Keywords: artificial intelligence; digital lookbook; community empowerment; creative economy; vocational training

Abstrak: Pesatnya perkembangan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) menghadirkan tantangan sekaligus peluang bagi masyarakat umum, khususnya dalam sektor ekonomi kreatif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan kompetensi kreatif masyarakat di LKP Az Zikra melalui pelatihan pembuatan *digital lookbook* berbasis platform AI. Metode yang digunakan adalah pelatihan langsung dengan pendekatan *learning by doing* yang mencakup pengenalan *generative AI*, teknik *prompt engineering*, dan praktik pembuatan katalog mode digital. Fokus utama kegiatan adalah transfer keterampilan penggunaan perangkat lunak penghasil gambar otomatis untuk menghasilkan aset visual profesional tanpa biaya tinggi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan peserta dalam mengoperasikan teknologi AI untuk keperluan visualisasi produk. Peserta berhasil menghasilkan luaran berupa *digital lookbook* yang memenuhi standar estetika industri dan resolusi gambar. Kemampuan ini membuktikan bahwa demokratisasi teknologi AI dapat dilakukan efektif melalui pendidikan non-formal yang terstruktur serta memberikan nilai tambah ekonomi bagi promosi usaha masyarakat.

Kata kunci: kecerdasan buatan; *digital lookbook*; pemberdayaan masyarakat; ekonomi kreatif; pelatihan vokasi

PENDAHULUAN

Era revolusi industri yang kini bergeser menuju era *Society 5.0* menuntut integrasi antara ruang fisik dan ruang siber dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam strategi pemasaran dan ekonomi kreatif. Salah satu hambatan utama yang sering dihadapi oleh pelaku usaha mikro maupun masyarakat umum yang ingin terjun ke industri kreatif adalah tingginya biaya produksi konten visual. Pembuatan katalog produk atau *lookbook* yang profesional secara konvensional membutuhkan sumber daya yang besar, mulai dari penyewaan model, fotografer profesional, hingga studio foto. Hal ini menciptakan kesenjangan digital di mana masyarakat dengan modal terbatas sulit bersaing dalam menampilkan produk mereka secara menarik di pasar digital.

Kehadiran teknologi *Generative Artificial Intelligence* (Gen-AI) menawarkan solusi disruptif atas permasalahan tersebut. Teknologi ini memungkinkan pengguna untuk menciptakan konten visual berkualitas tinggi hanya dengan memberikan instruksi teks atau sketsa dasar. Namun, tingkat adopsi teknologi ini di kalangan masyarakat umum masih rendah dikarenakan anggapan bahwa AI adalah teknologi yang rumit dan memerlukan latar belakang pemrograman. Kurangnya literasi digital mengenai pemanfaatan AI untuk tujuan produktif menjadi isu yang perlu segera ditangani. Sejalan dengan pendapat Wibowo dan Hidayat (2022) yang menyatakan bahwa pendampingan teknologi tepat guna bagi masyarakat merupakan kunci akselerasi pemulihan ekonomi pasca pandemi.

LKP Az Zikra sebagai lembaga pendidikan non-formal memiliki peran strategis dalam menjembatani kesenjangan keterampilan tersebut. Melalui

kegiatan pengabdian ini, pelatihan difokuskan pada pemanfaatan AI untuk pembuatan *Digital Lookbook*. *Digital Lookbook* dipilih sebagai objek luaran karena fungsinya yang vital sebagai portofolio visual dalam industri *fashion* dan ritel. Tujuan dari kegiatan ini adalah memberdayakan masyarakat sekitar LKP Az Zikra agar mampu memproduksi materi promosi visual secara mandiri, efisien, dan estetik, sehingga dapat meningkatkan daya saing ekonomi mereka.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan *Asset-Based Community Development* (ABCD) yang dimodifikasi dengan fokus pada peningkatan aset keterampilan digital peserta. Kegiatan dilaksanakan di LKP Az Zikra dengan melibatkan peserta yang terdiri dari masyarakat umum, termasuk pelaku usaha rumahan dan pemuda yang sedang mencari kerja. Tahapan pelaksanaan disusun secara sistematis mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan analisis kebutuhan mitra untuk menentukan *platform* AI yang paling mudah diakses dan relevan dengan spesifikasi perangkat gawai yang dimiliki peserta, di mana mayoritas peserta menggunakan telepon pintar (*smartphone*) dan sebagian menggunakan laptop standar.

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui metode ceramah interaktif, demonstrasi, dan praktik langsung (*hands-on*). Materi pelatihan mencakup pengenalan dasar kecerdasan buatan, etika penggunaan AI, teknik penyusunan instruksi (*prompt engineering*), hingga

teknik *editing* dan penyusunan tata letak *lookbook*. Evaluasi dilakukan dengan mengamati hasil karya peserta secara langsung untuk mengukur keberhasilan transfer pengetahuan. Indikator keberhasilan kegiatan ini diukur dari kemampuan peserta menghasilkan minimal satu halaman *digital lookbook* yang siap publikasi.

PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan ini menghasilkan luaran utama berupa peningkatan keterampilan baru (*new skills*) bagi masyarakat dalam mengadopsi teknologi *Generative AI*. Dalam konteks rekayasa sosial-budaya, pelatihan ini mengubah paradigma masyarakat di lingkungan LKP Az Zikra yang sebelumnya memandang teknologi desain grafis sebagai sesuatu yang eksklusif dan mahal, menjadi sebuah keterampilan yang inklusif dan terjangkau.



Gambar 1. Suasana Penyampaian Materi Pengenalan *Generative AI* Kepada Masyarakat di LKP Az Zikra

Model pelatihan yang diterapkan berfokus pada penguasaan *Prompt Engineering*, yaitu seni menyusun perintah teks yang presisi agar AI dapat memvisualisasikan gambar sesuai imajinasi pengguna. Keterampilan ini menjadi aset intelektual baru bagi peserta, memungkinkan mereka untuk bertindak sebagai

creative director bagi karya mereka sendiri tanpa harus memiliki kemampuan teknis menggambar atau fotografi manual.

Spesifikasi luaran fisik dari kegiatan ini adalah *Digital Lookbook* yang dihasilkan oleh para peserta. Secara dimensi teknis, produk yang dihasilkan berupa berkas digital dengan format gambar (JPEG/PNG) atau dokumen (PDF) yang memiliki resolusi tinggi (minimal 1080x1080 piksel) sehingga layak untuk didistribusikan melalui media sosial maupun *marketplace*.

Lookbook ini menampilkan produk busana atau kerajinan dengan latar belakang dan model yang sepenuhnya dihasilkan atau dimodifikasi oleh AI. Sebagai contoh, peserta mampu mengubah foto baju yang difoto di gantungan biasa menjadi seolah-olah dikenakan oleh model profesional di latar tempat yang estetik seperti kafe, hanya dengan menggunakan perintah substitusi generatif. Hal ini memberikan efisiensi biaya yang sangat signifikan, mengubah biaya produksi visual yang sebelumnya bisa mencapai jutaan rupiah menjadi nol rupiah.



Gambar 2. Foto produk asli sebelum diolah



Gambar 3. Hasil *Digital Lookbook* setelah penerapan teknologi AI

Dokumentasi kegiatan menunjukkan antusiasme peserta yang tinggi selama proses eksplorasi fitur AI. Terlihat pada dokumentasi visual kegiatan, peserta yang awalnya kesulitan dalam mendeskripsikan ide visualnya, secara bertahap mampu menyusun *prompt* yang kompleks yang mencakup detail pencahayaan, tekstur kain, hingga ekspresi wajah model virtual.



Gambar 4. Peserta melakukan praktik penyusunan instruksi (*prompt engineering*) menggunakan gawai pintar

Karya awal peserta cenderung berupa foto mentah tanpa penyuntingan, sedangkan hasil akhir berupa komposisi *lookbook* yang memiliki narasi visual yang kuat. Keberhasilan ini divalidasi oleh kemampuan peserta dalam memanfaatkan *platform* seperti Canva Mag-

ic Studio atau Bing Image Creator untuk menghasilkan variasi desain dalam waktu singkat. Implementasi teknologi ini secara langsung memangkas waktu produksi konten promosi dari hitungan hari menjadi hitungan menit.



Gambar 5. Foto Group PKM dan Peserta

SIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan pembuatan *Digital Lookbook* berbasis AI di LKP Az Zikra telah berhasil membuktikan bahwa teknologi kecerdasan buatan dapat di-dayagunakan sebagai alat pemberdayaan ekonomi masyarakat yang efektif. Secara ilmiah, kegiatan ini mengonfirmasi bahwa hambatan teknis dalam adopsi teknologi tinggi dapat diatasi melalui metode instruksional yang tepat guna dan berbasis praktik.

Masyarakat awam terbukti mampu menguasai logika *prompt engineering* untuk menghasilkan produk visual yang memiliki nilai komersial. Implikasi dari kegiatan ini meluas pada potensi kemandirian ekonomi peserta, di mana keterampilan ini dapat diaplikasikan tidak hanya untuk promosi usaha pribadi, tetapi juga sebagai dasar untuk membuka jasa layanan pembuatan konten digital bagi pihak lain. Ekstensi dari keterampilan ini memungkinkan integrasi lebih lanjut dengan strategi pemasaran digital yang lebih komprehensif di masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Pembangunan Panca Budi, pimpinan dan pengelola LKP Az Zikra yang telah memfasilitasi tempat dan mengoordinasikan peserta sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Hadi, S., & Indriani, F. (2021). Pemanfaatan Digital Marketing Bagi Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah (UMKM) Di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bestari*, 1(1), 1-10
- Lestari, D. P., & Purnomo, A. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Promosi Produk UMKM. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 29(2), 150-158
- Pratama, A. R., & Wibowo, S. (2024). Implementasi Artificial Intelligence dalam Transformasi Pendidikan Vokasi di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Vokasi dan Kejuruan*, 6(1), 45-56
- Putra, Y. M., & Sari, K. (2023). Adaptasi Teknologi Generative AI dalam Industri Kreatif: Peluang dan Tantangan bagi Desainer Grafis Pemula. *Jurnal Desain dan Seni Rupa*, 5(2), 112-125
- Rahmawati, I., & Santoso, B. (2022). Strategi Branding Produk Lokal Melalui Optimalisasi Konten Visual di Media Sosial. *Jurnal Bisnis dan Pemasaran Digital*, 3(1), 22-30
- Wibowo, T. S., & Hidayat, R. (2022). Efektivitas Pelatihan Digitalisasi UMKM dalam Meningkatkan Omzet Penjualan di Masa Pemulihan Ekonomi. *Jurnal Ekonomi dan Pemberdayaan Masyarakat*, 7(2), 89-98