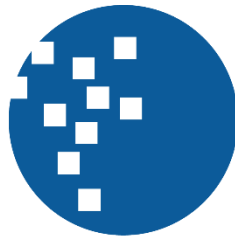


**INTEGRASI KECERDASAN BUATAN (AI) DALAM PEMBELAJARAN
BERBASIS DESAIN GRAFIS DI PROGRAM DESAIN KOMUNIKASI
VISUAL UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN SKRIPSI

Sophia Tartono K

00000045719

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**INTEGRASI KECERDASAN BUATAN (AI) DALAM PEMBELAJARAN
BERBASIS DESAIN GRAFIS DI PROGRAM DESAIN KOMUNIKASI
VISUAL UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**



LAPORAN SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Sophia Tartono K

00000045719

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Sophia Tartono K
Nomor Induk Mahasiswa : 00000045719
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Skripsi dengan judul:

**INTEGRASI KECERDASAN BUATAN (AI) DALAM PEMBELAJARAN
BERBASIS DESAIN GRAFIS DI PROGRAM DESAIN KOMUNIKASI
VISUAL UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 18 Januari 2024



(Sophia Tartono K)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

INTEGRASI KECERDASAN BUATAN (AI) DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS DESAIN GRAFIS DI PROGRAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Oleh

Nama : Sophia Tartono K
NIM : 00000045719
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Rabu, 4 Januari 2024

Pukul 13.45 s.d 14.30 dan dinyatakan

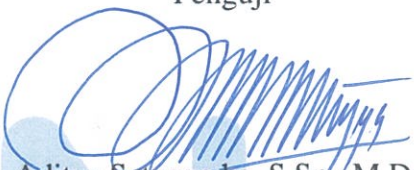
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang


Ken Natasha Violeta, S.Sn, M.Ds.
0309089201/L00691

Penguji


Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/E038953

Pembimbing


Dr. Anne Nurfarina, M. Sn.
0416066807/E069425

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sophia Tartono K
NIM : 00000045719
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

INTEGRASI KECERDASAN BUATAN (AI) DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS DESAIN GRAFIS DI PROGRAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 18 Januari 2024

Yang menyatakan,



(Sophia Tartono K)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji Tuhan atas berkatnya hingga penulis dalam keadaan sehat untuk mengerjakan Skripsi ini. Skripsi ini disusun untuk mendeskripsikan dan memaparkan integrasi AI dalam pembelajaran berbasis desain grafis di DKV UMN melaksanakan wawancara dan FGD dengan para stakeholder kurikulum DKV UMN untuk menghasilkan deskripsi analitis atas tanggapan, pengalaman, dan saran para stakeholder kurikulum DKV UMN atas integrasi AI dalam program studi DKV UMN.

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara dan narasumber
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara dan narasumber
4. Dr. Anne Nurfarina, M.Sn. sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya skripsi ini.
5. Adhreza Brahma, M.Ds. sebagai Pembimbing spesialis yang telah memberi bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya skripsi ini
6. Marlinda Vasty Overbeek, S.Kom, M.Kom, Kaprodi Informatika UMN sebagai narasumber
7. Eka Sofyan Rizal, S.Sn, ketua AIDIA (Asosiasi Profesional Desain Grafis) sebagai narasumber
8. Astri Noviani M.Ds Dosen DKV UMN sebagai narasumber
9. Christina Flora, S.Ds., M.M. Dosen DKV UMN sebagai narasumber
10. Edo Tirtadarma, S.Ds., M.Ds. Dosen DKV UMN sebagai narasumber
11. Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds Dosen DKV UMN sebagai narasumber

12. Hadi Purnama, S.Ds., M.M. Dosen DKV UMN sebagai narasumber
13. Dedy Arpan, S.Des., M.Ds. Dosen DKV UMN sebagai narasumber
14. Harry Mores, S.Ds., M.M. Dosen DKV UMN sebagai narasumber
15. Para partisipan FGD
16. Para penjawab survei
17. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat pada perguruan tinggi dengan pembelajaran berbasis desain grafis.

Tangerang, 18 Januari 2024



(Sophia Tartono K)

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

INTEGRASI KECERDASAN BUATAN (AI) DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS DESAIN GRAFIS DI PROGRAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

(Sophia Tartono K)

ABSTRAK

Kecerdasan buatan (AI) kini telah mengotomisasi, mempermudah, dan mampu melakukan tugas-tugas yang dahulunya hanya dapat dilakukan manusia. Bidang desain grafis terdampak akibat perkembangan AI; menggenerasi seni dan desain hanya dengan input prompt, serta mempermudah proses desain. Perkembangan teknologi AI ini mengubah lingkup kerja desainer grafis. Dilakukan wawancara, survei, dan FGD sebagai metode pengumpulan data. Digunakan metode penelitian Analisis Fenomenologi Interpretatif dimana dikumpulkan data dari berbagai sumber dari substansi masalah dalam lingkup DKV UMN:.,Struktural DKV UMN yang terdiri dari Dekan Fakultas Seni dan Desain (FSD) dan Kaprodi DKV UMN, Dosen-dosen DKV UMN, dan mahasiswa-mahasiswa DKV UMN. Dari data tersebut diidentifikasi melalui pengolahan data dan membandingkan dengan para pihak yang setuju dan tidak. Hasil penelitian merupakan deskripsi analitis tentang integrasi, pertimbangan, dan tanggapan para stakeholder atas integrasi AI dalam kurikulum DKV UMN.

Kata kunci: Kecerdasan Buatan (AI), Desain Grafis, Perguruan Tinggi, Program Studi DKV

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

**INTEGRATION OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE(AI) IN GRAPHIC
DESIGN BASED LEARNING IN THE VISUAL COMMUNICATION
DESIGN PROGRAM OF MULTIMEDIA NUSANTARA UNIVERSITY**

(Sophia Tartono K)

ABSTRACT (English)

Artificial Intelligence (AI) has now automated, simplified, and become capable of performing tasks that were previously exclusive to humans. The field of graphic design has been impacted by the development of AI; generating art and designs with just input prompts, thereby streamlining the design process. The advancement of AI technology has transformed the scope of work for graphic designers. Interviews, surveys, and Focus Group Discussions (FGD) were conducted as methods of data collection. The research employed the Interpretative Phenomenological Analysis research method, where data was gathered from various sources related to the substantive issues within the scope of Visual Communication Design (VCD) at UMN (Multimedia Nusantara University). This included the structural aspects of DKV UMN, comprising the Dean of the Faculty of Arts and Design (FSD) and the Head of the DKV UMN study program, DKV UMN lecturers, and DKV UMN students. The data collected was identified through data processing and compared with the opinions of those who agreed and disagreed. The research findings provide an analytical description of the integration, considerations, and responses of stakeholders to the integration of AI in the DKV UMN curriculum.

Keywords: *Artificial Intelligence (AI), Graphic Design, Higher Education, VCD Academic Program*

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	13
1.1 Latar Belakang.....	13
1.2 Rumusan Masalah	14
1.3 Batasan Masalah	15
1.4 Tujuan Tugas Akhir	15
1.5 Manfaat Tugas Akhir	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	17
2.1 Kecerdasan Buatan (AI).....	17
2.1.1 Perkembangan AI.....	17
2.1.2 Alat-Alat AI.....	22
2.1.3 Isu-Isu AI dengan Desain Grafis.....	27
2.2 Desain Grafis.....	28
2.2.1 Desain Grafis dan Perkembangan Teknologi	28
2.3 Program Studi DKV.....	29
2.3.1 Desain Grafis.....	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	30
3.1 Metodologi Penelitian	30
3.1.1 Metode Kualitatif.....	30
3.1.2 Metode Kuantitatif.....	83
3.2 Metode Analisis.....	88
3.2.1 Tahap Penelitian	89

3.2.2	Subjek Penelitian	90
3.2.3	Proses Analisis.....	90
BAB IV	ANALISIS	92
4.1	Partisipan.....	92
4.1.1	Struktural DKV UMN.....	92
4.1.2	Dosen DKV UMN.....	96
4.1.3	Mahasiswa DKV UMN.....	103
4.2	Pola-pola Repetitif.....	109
4.2.1	Belum adanya Regulasi Penggunaan AI Pemerintah...109	
4.2.2	Pengetahuan Stakeholder Atas AI Ditingkatkan.....112	
4.2.3	AI Sebagai Alat Bantu.....114	
4.2.4	Kekhawatiran Perkembangan AI Selanjutnya.....116	
4.3	Pola Induk.....	116
BAB V	PENUTUP.....	113
5.1	Simpulan.....	118
5.2	Saran.....	120
DAFTAR PUSTAKA		xiii
LAMPIRAN.....		xvii

UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penggunaan AI Mahasiswa dan Dampak ke Kreativitas.....87



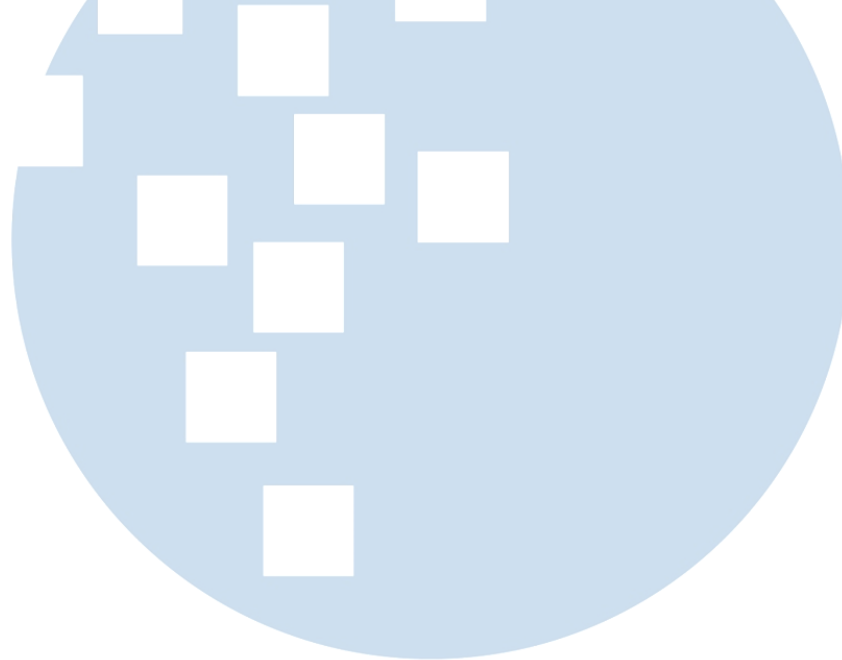
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Cara Kerja GANs.....	21
Gambar 2.2 Peta Okupasi Desain Grafis DKV.....	24
Gambar 2.3 Peta Okupasi Desain Produk Industri.....	26
Gambar 3.1 <i>Home Screen</i> Designs.ai.....	32
Gambar 3.2 <i>Home Screen</i> Adobe Sensei.....	32
Gambar 3.3 <i>Home Screen</i> Uizard.....	33
Gambar 3.4 <i>Home Screen</i> Fronty.....	33
Gambar 3.5 <i>Home Screen</i> Khroma.....	33
Gambar 3.6 <i>Home Screen</i> AutoDraw.....	34
Gambar 3.7 <i>Home Screen</i> Deep Art Effects.....	34
Gambar 3.8 <i>Home Screen</i> Let's Enhance.....	34
Gambar 3.9 <i>Home Screen</i> Remove.bg.....	35
Gambar 3.10 <i>Home Screen</i> Sketch2Code.....	35
Gambar 3.11 <i>Text to Image Magic Media</i> Canva.....	36
Gambar 3.12 <i>Magic Expand</i> Canva.....	37
Gambar 3.13 <i>AI Photo Editor</i> Canva.....	37
Gambar 3.14 <i>Magic Grab</i> Canva.....	37
Gambar 3.15 <i>Magic Edit</i> Canva.....	38
Gambar 3.16 <i>Magic Design</i> Canva.....	38
Gambar 3.17 <i>Magic Write</i> Canva.....	39
Gambar 3.18 <i>Magic Animate</i> Canva.....	40
Gambar 3.19 <i>Magic Morph</i> Canva.....	40
Gambar 3.20 <i>Generative Fill</i> Photoshop.....	41
Gambar 3.21 <i>Generative Expand</i> Photoshop.....	41
Gambar 3.22 <i>Text to Vector Graphic</i> dan <i>Generative Recolor</i> Adobe Illustrator...42	
Gambar 3.23 Peta Kurikulum Program DKV UMN.....	44
Gambar 3.24 <i>Screen capture</i> wawancara Marlinda Vasty Overbeek, S.Kom, M.Kom	45
Gambar 3.25 <i>Screen capture</i> wawancara Eka Sofyan Rizal, S.Sn.....	47
Gambar 3.26 Foto wawancara Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.....	48
Gambar 3.27 Foto wawancara Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds...49	
Gambar 3.28 Foto wawancara Astri Noviani, M.Ds.....	53
Gambar 3.29 Foto wawancara Christina Flora, S.Ds., M.M.....	54
Gambar 3.30 Foto wawancara Edo Tirtadarma, S.Ds., M.Ds.....	57
Gambar 3.31 Foto wawancara Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.....	60
Gambar 3.32 Foto wawancara Hadi Purnama, S.Ds., M.M.....	63
Gambar 3.33 Foto wawancara Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.....	65
Gambar 3.34 Foto wawancara Harry Morres, S.Ds., M.M.....	68
Gambar 3.35 <i>Screenshot</i> FGD Mahasiswa DKV UMN.....	70
Gambar 3.36 Survei: Pernah menggunakan AI untuk tugas desain?.....	84

Gambar 3.37 Survei: AI apa yang anda gunakan?.....	85
Gambar 3.38 Survei: Seberapa membantu AI?.....	85
Gambar 3.39 Survei: Bagaimana AI membantu?.....	86
Gambar 3.40 Survei: Apakah kurikulum perlu diubah?.....	86
Gambar 3.41 Survei: Apakah anda khawatir dampak AI?.....	87
Gambar 3.42 Survei: Mengapa anda khawatir dampak AI?.....	87

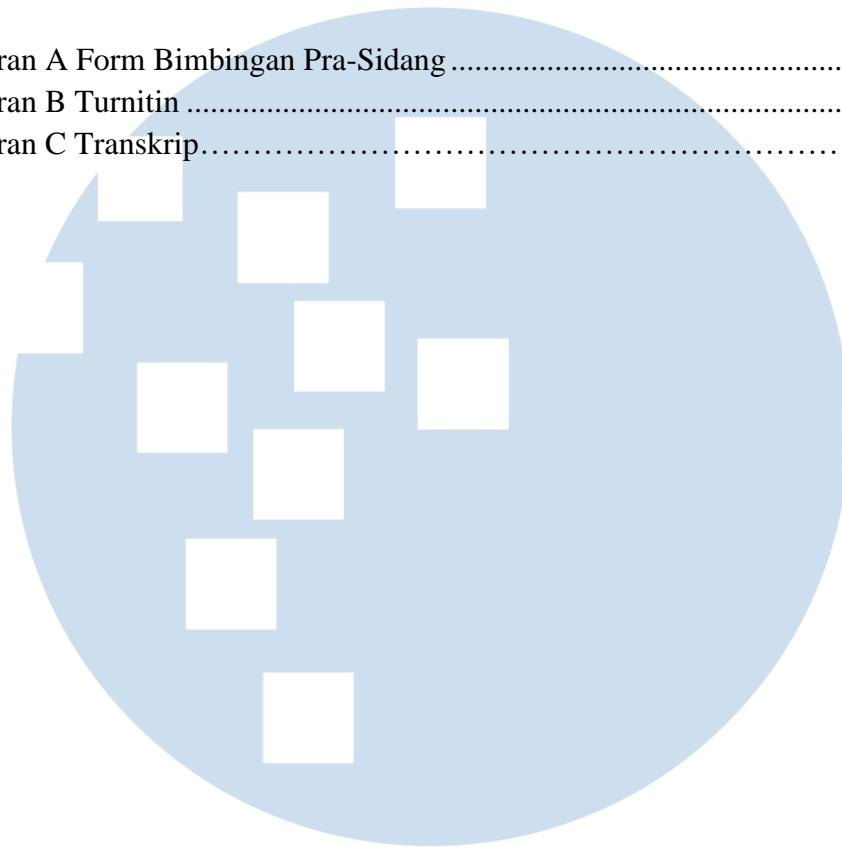


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan Pra-Sidang	xvii
Lampiran B Turnitin	xvii
Lampiran C Transkrip.....	xix



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA