

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kecerdasan buatan (AI) menurut John McCarthy (1955) adalah “sains dan teknik menghasilkan mesin dengan kecerdasan.” Manning (2020) menambahkan bahwa pada zaman sekarang, mesin dapat belajar dengan kemiripan cara manusia belajar. Pada tahun 2023 terdapat berbagai AI canggih yang dapat melakukan tugas-tugas yang sebelumnya dilakukan manusia. Diantaranya, AI mendesain grafis dan menghasilkan seni dengan input teks pengguna seperti microsoft designer, Midjourney, Designs.ai, dll, serta AI yang dapat melakukan tugas desain khusus seperti menghapus latar belakang foto (Remove.bg), Deep Art Effects yang dapat menambah berbagai efek visual pada foto atau desain, dll (analyticsinsight.net, 2023).

AI yang dapat melakukan pekerjaan desainer grafis dengan canggih sudah terkenal dan memiliki banyak pengguna. Deep Art Effects memiliki dua juta pengguna dan telah menghasilkan lebih dari 200 juta karya seni dengan lebih dari 1,120 gaya seni berbeda, dan berkolaborasi dengan Samsung, Globus, dan Huawei (analyticsinsight.net, 2023). Midjourney, AI yang diprogram untuk menghasilkan seni berdasarkan input teks pengguna memiliki lebih dari 14.5 juta pengguna tercatat di Discord resmi. Pada tahun 2022, seniman Jason M. Allen mendapat penghargaan dalam kompetisi seni tahunan, *Colorado State Fair* untuk submisi karya seninya “*Théâtre D'opéra Spatial*” yang dihasilkan melalui AI Midjourney (hybrid.co.id, 2022).

Selama ini, desainer grafis adalah profesi dengan output yang merupakan hasil kreativitas dan keterampilan manusia. Namun kini AI dapat menghasilkan berbagai desain hanya dengan input teks, serta mempermudah dan mengotomasikan tugas-tugas di bawah lingkup kerja desainer grafis. Maka, lingkup kerja desainer grafis terdampak. Jika AI tidak diintegrasikan dalam pembelajaran berbasis desain

grafis di perguruan tinggi, mahasiswa dan mahasiswi tidak dipersiapkan untuk beradaptasi atas dampak-dampaknya.

Kaprodi Informatika Universitas Multimedia Nusantara (UMN), Marlinda Vasty Overbeek S.Kom, M.Kom, mengatakan bahwa AI telah berada dan berkembang sejak tahun 70-an namun di Indonesia belum terasa, sedangkan di Amerika dan Eropa sudah banyak penggunaan teknologi AI. Serta, AI merupakan topik marak sebab tidak memerlukan istirahat dan tidak mempunyai jam kerja, tidak seperti manusia. Beliau mengatakan bahwa kurikulum pendidikan tinggi, termasuk desain grafis sangat perlu beradaptasi dengan dan mengimplementasi perkembangan teknologi AI. Sebab jika tidak, akan tertinggal.

Penulis bermaksud mewawancarai structural DKV UMN yang terdiri dari Dekan Fakultas Seni dan Desain (FSD) UMN, Kaprodi DKV UMN dan Dosen-dosen DKV UMN untuk mendalami tanggapan, integrasi, saran, dan pengalaman para stakeholder kurikulum DKV UMN. Serta penulis menyebarkan survei kepada mahasiswa DKV dan melakukan *Focus Group Discussion* (FGD) untuk mencari tahu apakah dan bagaimana mahasiswa menggunakan AI untuk membantu atau mempermudah pekerjaan mereka, persepsi mereka atas AI terhadap desain grafis, ekspektasi, saran, dan tanggapan mereka atas integrasi AI dalam kurikulum DKV UMN.

1.2 Rumusan Masalah

Difokuskan pengalaman, tanggapan, dan saran pribadi para stakeholder kurikulum DKV UMN untuk mengeksplorasi dan mendalami topik penelitian. Mengingat itu, skripsi ini akan menjawab pertanyaan berikut:

1. Bagaimana AI ditanggap oleh, dan telah berdampak kepada stakeholder DKV UMN dalam konteks kurikulum?
2. Bagaimana AI dapat dimanfaatkan dan sebaiknya diintegrasikan dalam kurikulum DKV UMN berdasarkan tanggapan, pengalaman, dan saran para stakeholder kurikulum DKV UMN?

1.3 Batasan Masalah

Skripsi ini akan mendeskripsikan hal-hal berikut untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan rumusan masalah:

- 1) Integrasi AI dalam kurikulum pendidikan tinggi desain grafis menurut:
 - a. Observasi *unobstrusive* integrasi dan regulasi AI di kurikulum program DKV UMN
 - b. Dekan FSD UMN
 - c. Kaprodi DKV UMN
 - d. Dosen DKV UMN
 - e. Mahasiswa DKV UMN
- 2) Tanggapan, saran, dan pengalaman para stakeholder kurikulum DKV UMN atas integrasi AI dalam program studi DKV UMN:
 - b. Dekan FSD UMN
 - c. Kaprodi DKV UMN
 - d. Dosen DKV UMN
 - e. Mahasiswa DKV UMN

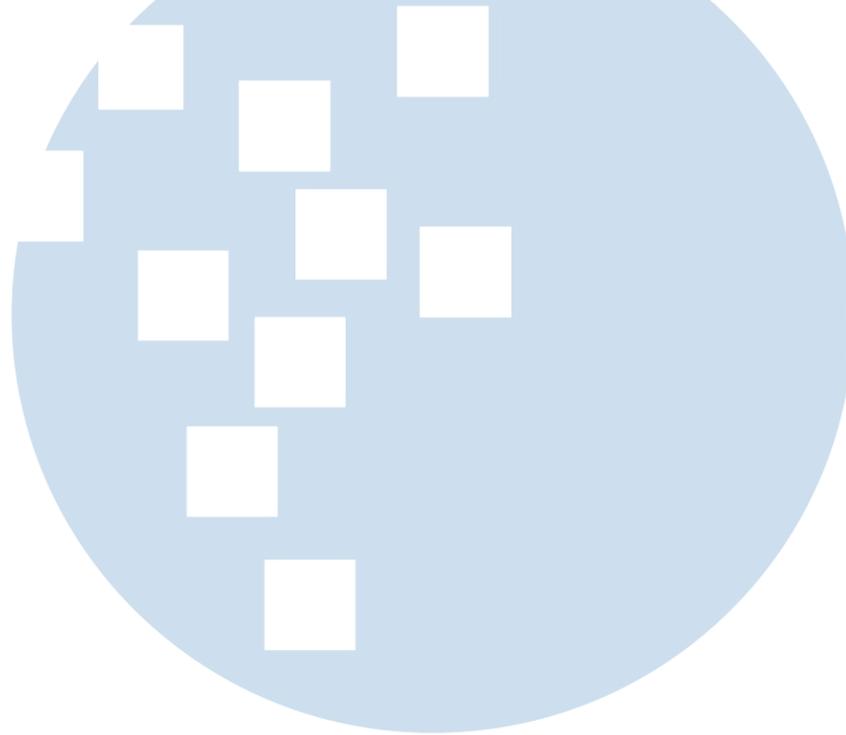
1.4 Tujuan Tugas Akhir

Mendeskripsikan bagaimana AI telah dan mungkin diintegrasikan untuk dimanfaatkan dalam kurikulum berbasis desain grafis semasa tahun 2023-2024 dalam program studi DKV UMN berdasarkan tanggapan dan pengalaman pribadi para stakeholder kurikulum DKV UMN

1.5 Manfaat Tugas Akhir

- 1) Bagi Penulis: Menambah pengetahuan teknologi AI terkini dan implikasi serta aplikasinya dalam aspek-aspek pembelajaran DKV UMN
- 2) Bagi Orang Lain: Memahami dan mendalami tanggapan, saran, dan pengalaman para stakeholder perguruan tinggi desain grafis DKV UMN atas teknologi AI dalam konteks kurikulum, mengingat belum diturunkan regulasi dari pemerintah

- 3) Bagi Universitas: Mendalami bagaimana AI telah, akan, dan mungkin diintegrasikan dalam pembelajaran berbasis desain grafis di perguruan tinggi hingga dapat dimanfaatkan dalam kurikulum DKV UMN



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA