

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif termasuk wawancara praktisi AI, tokoh pengembang desain grafis di Indonesia, struktural DKV UMN yang terdiri dari Kaprodi DKV UMN dan Dekan Fakultas Seni dan Desain (FSD) UMN dan dosen DKV UMN. Wawancara didokumentasi dengan rekaman pertemuan *online*, dan melalui rekaman suara dan foto untuk *offline*. Serta penulis melakukan *focus group discussion* (FGD) dengan mahasiswa DKV UMN dari berbagai Angkatan, ketua Himpunan Mahasiswa DKV UMN (HMDKV), dan dua anggota *Game Development Club* (GDC) melalui *Google Meets*. Metode kuantitatif yang digunakan penulis adalah survei melalui *Google Forms* yang disebarakan pada mahasiswa DKV UMN untuk mengetahui pengetahuan dan penggunaan AI mahasiswa DKV UMN guna pengerjaan tugas dan pekerjaan DKV mereka.

3.1.1 Metode Kualitatif

Penulis melakukan wawancara dengan pengembang desain grafis di Indonesia, praktisi AI, Kaprodi DKV UMN, Dekan FSD UMN dan 7 Dosen DKV UMN, serta FGD dengan 13 mahasiswa DKV UMN untuk mendapat gambaran yang melingkupi tanggapan, pengalaman, dan saran atas integrasi AI dalam kurikulum DKV UMN. Serta, dilakukan observasi atas alat-alat AI umum dan khusus membantu atau mengeksekusi pengerjaan tugas desain grafis, perbandingan seni generatif AI dengan seni karya manusia, serta kurikulum DKV UMN.

3.1.1.1 Observasi

Penulis melakukan observasi *unobtrusive* melalui riset sekunder.

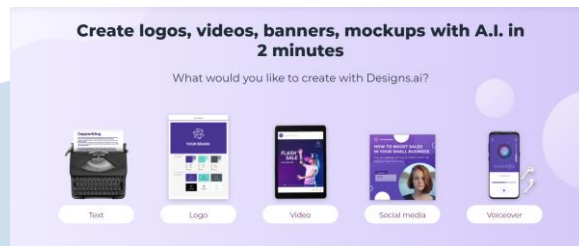
3.1.1.1.1 Alat-Alat AI

Alat AI adalah semua sistem atau perangkat lunak yang memanfaatkan algoritma dan teknik pembelajaran mesin untuk meniru kecerdasan manusia, dan melakukan tugas/perintah dengan otomatis. Beberapa alat AI umum yang marak zaman ini antara lain berikut: AI *image recognition* “Amazon Rekognition,” AutoML Vision Google Cloud untuk pembuatan model klasifikasi gambar yang disesuaikan; *Visual Recognition* IBM Watson untuk deteksi objek; GPT-3 (ChatGPT) OpenAI untuk menghasilkan konten berbasis teks, dan lain sebagainya.

3.1.1.1.2 Alat AI untuk Desain Grafis

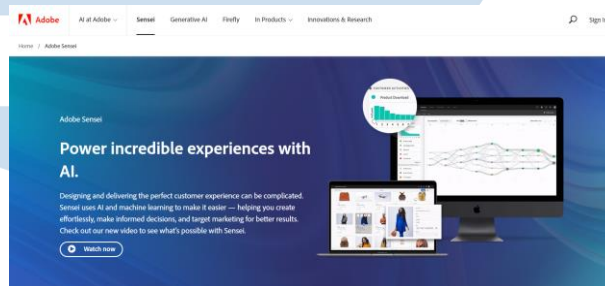
Menurut Zaveria (2023), berikut adalah 10 Alat AI Desain Grafis terbaik untuk meningkatkan efisiensi pada tahun 2023:

- 1) Designs.ai: dapat menghasilkan *copywriting*, logo, video, post media sosial, dan voice over tanpa pengguna memerlukan pengalaman desain. Juga mengurangi pekerjaan manual desainer termasuk variasi-variasi proyek, menganalisis data pengguna, dan dapat auto-resize dan menempatkan ulang konten (designs.ai, 2023). Gratis digunakan dengan fitur terbatas, dibiayai untuk fitur lebih lengkap.



Gambar 3.1 Home Screen Designs.ai
Sumber: designs.ai (2023)

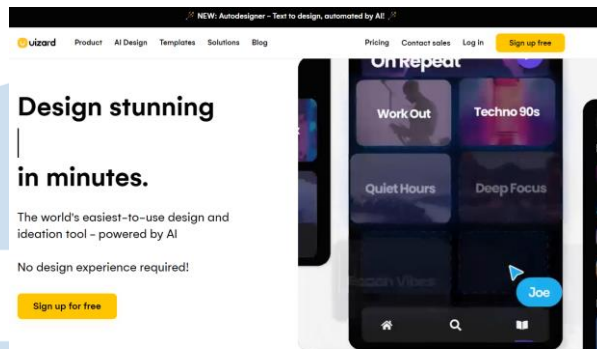
- 2) Adobe Sensei: mengembangkan aset-aset kreatif, mempercepat proses bisnis, dan memperkuat wawasan pemasaran untuk membantu Perusahaan-perusahaan beroperasi dengan lebih cepat dan efisien. Hingga, desainer dapat fokus pada mengenerasi ide desain, menghasilkan desain, dan berinteraksi dengan klien.



Gambar 3.2 Home Screen Adobe Sensei
Sumber: adobe.com (2023)

- 3) Uizard: alat *prototyping* untuk produk interaktif digital dengan tujuan mendemokrasi desain melalui membantu desainer dan non-desainer. Memiliki lebih dari 400,000 pengguna dan 8,000 proyek baru yang dihasilkan pengguna-pengguna setiap minggu (analyticsinsight.net, 2023)

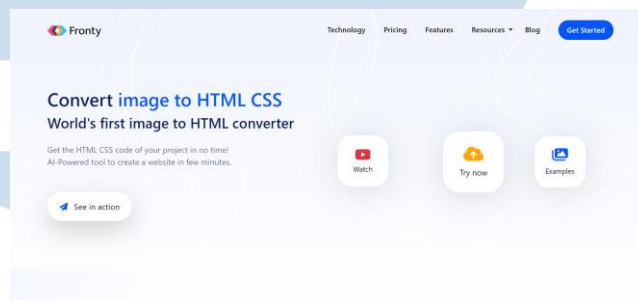
U
M
N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.3 Home Screen Uizard

Sumber: uizard.io (2023)

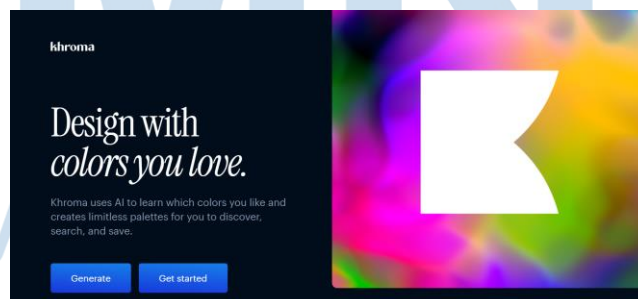
- 4) Fronty: mengenerasi kode sumber dari foto-foto yang diberikan oleh pengguna. Memanfaatkan lebih dari 11 produk dan servis teknologi berbeda termasuk Google Analytics dan HTML5.



Gambar 3.4 Home Screen Fronty

Sumber: fronty.com (2023)

- 5) Khroma: membuat, menemukan, dan membandingkan *color palette* secara mudah untuk menyesuaikan selera atau keperluan pengguna

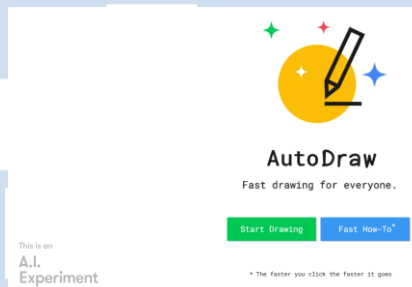


Gambar 3.5 Home Screen Khroma

Sumber: khroma.co (2023)

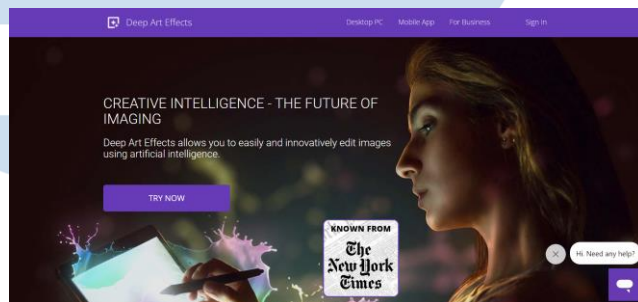
- 6) *AutoDraw*: alat gambar dengan suggestion tool yang menebak apa yang pengguna akan gambar, lalu

menggambarnya secara otomatis. Dapat membuat proses sketsa lebih cepat dan mudah (Motzenbecker et al, 2017)



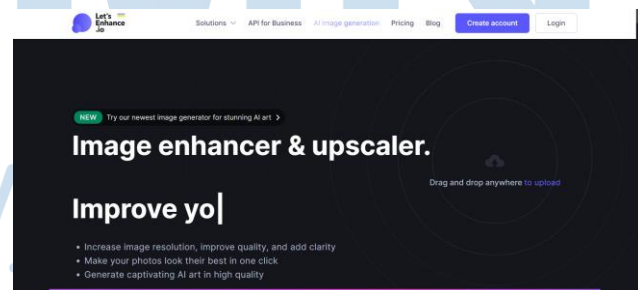
Gambar 3.6 Home Screen AutoDraw
Sumber: autodraw.com (2023)

- 7) *Deep Art Effects*: merubah desain, foto, dan video menjadi seni dengan pilihan gaya-gaya seni seniman terkenal



Gambar 3.7 Home Screen Deep Art Effects
Sumber: deeparteffects.com (2023)

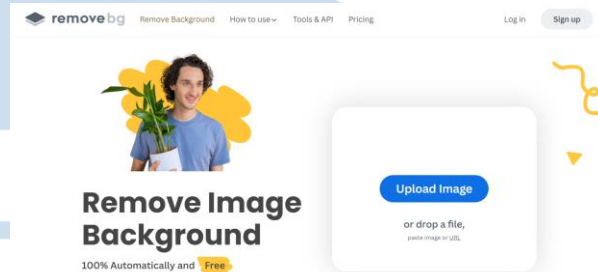
- 8) *Let's Enhance*: meningkatkan image resolution dan menggenerasi seni AI dengan kualitas resolusi tinggi (Letsehance.io, 2023).



Gambar 3.8 Home Screen Let's Enhance
Sumber: letsenhance.io (2023)

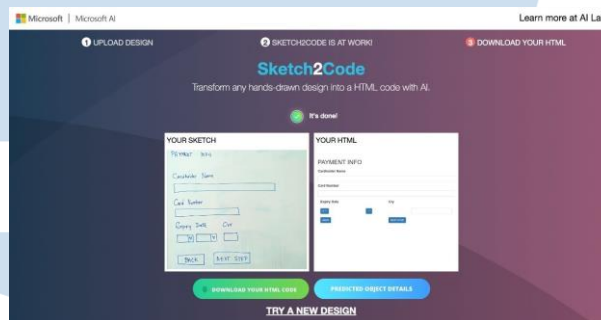
- 9) Remove. Bg : Menghapus latar belakang foto dengan cepat dan sangat rapih. Memiliki 28,000 pengguna di

lebih dari 200 negara dan digunakan Canva, Samsung, dan AT&T Sportsnet di antara lain.



Gambar 3.9 Home Screen Remove.bg
Sumber: remove.bg (2023)

10) Sketch2Code: Mengkonversi gambaran tangan menjadi prototipe HTML yang bekerja.



Gambar 3.10 Home Screen Sketch2Code
Sumber: Microsoft.com (2023)

Desainer menulis dan menggambar ide, perubahan langsung muncul di browser (Microsoft.com, 2023).

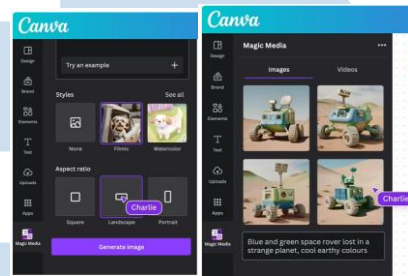
3.1.1.1.3 Integrasi AI di Canva

Alat-alat AI yang diimplementasikan dalam Canva menurut canva.com (2023) adalah sebagai berikut:

1) *Text to image Magic Media*

Mengenerasi gambar dan/atau video dari input tulisan prompt. Canva mengatakan Magic Media menandai akhirnya creative block dan memungkinkan pengguna Canva untuk menghasilkan konten visual dengan cepat. 290 juta gambar telah di generasi oleh pengguna-pengguna

Canva hingga Oktober 2023 (canva.com, 2023) sebagai solusi praktikal untuk berbagai keperluan desain termasuk konten visual media sosial, presentasi, pamflet bisnis, logo, dan lainnya.



Gambar 3.11 *Text to Image Magic Media Canva*

Sumber: canva.com (2023)

Alur pembuatan visual menggunakan text to image *Magic Media* adalah menginput prompt tulisan, memilih gaya visual, lalu memilih rasio visual. “Hilanglah hari-hari menghabiskan berjam-jam menggulir gambar stok ketika anda membutuhkan sesuatu yang spesifik dan unik. Aplikasi generasi gambar membuka kreativitas dalam berbagai cara dan memberdayakan berbagai orang dalam profesi yang membutuhkan memproduksi konten dan aset secara cepat dan memikat” (canva.com, 2023).

2) *Magic Expand*

Alat yang tersedia untuk pengguna Canva Pro yang memperluas gambar agar dapat memuat layout desain yang diinginkan. Alur penggunaan adalah menaruh foto lalu memilih ukuran visual. “Magic Expand Canva memungkinkan anda memperbaiki framing tidak diinginkan, menyimpan gambar yang diperbesar, atau mengubah gambar vertikal menjadi horizontal” (canva.com, 2023). Magic Expand juga memiliki fitur memilih area secara freeform untuk di

generasi perluasan gambar hingga dapat memperluas gambar dengan detail dan khusus.



Gambar 3.12 *Magic Expand* Canva
Sumber: letsenhance.io (2023)

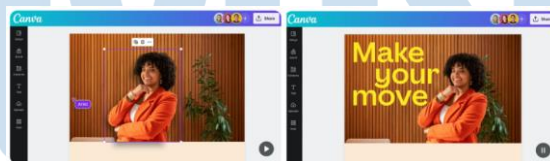
3) *AI Photo Editor*

Background Remover dan Transparent Image
background tool: Alat yang tersedia untuk pengguna Canva Pro, menghapus latar belakang dari foto



Gambar 3.13 *AI Photo Editor* Canva
Sumber: canva.com (2023)

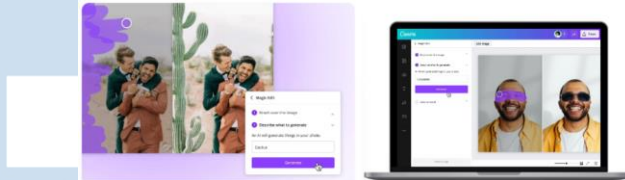
Magic Grab: alat AI yang memungkinkan memilih subjek dari foto hingga terpisah, mengedit subjek terpilih, memosisikan dan mengganti ukuran subjek yang secara bersamaan menetapkan latar belakang.



Gambar 3.14 *Magic Grab* Canva
Sumber: canva.com (2023)

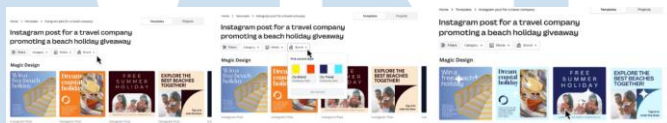
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Magic Edit: menggambar di atas area foto yang diinginkan tambahan visual, lalu memilih visual yang diinginkan hingga dihadiri.



Gambar 3.15 *Magic Edit* Canva
Sumber: letsenhance.io (2023)

- 4) *Magic Design*: Alat desain AI gratis yang memungkinkan memvisualisasi ide-ide desain dengan 8 *template* pilihan melalui pengguna mengupload foto atau video dengan gaya visual, media, dan headline yang diinginkan atau menginput prompt tulisan. Untuk video, *Magic Design* merekomendasikan musik setelah pengguna mengupload video dan foto yang diinginkan. *Magic Design* memiliki persyaratan dan kebijakan untuk pengguna dan menyatakan tidak mentoleransi pengguna-pengguna yang melanggarnya.



Gambar 3.16 *Magic Design* Canva
Sumber: canva.com (2023)

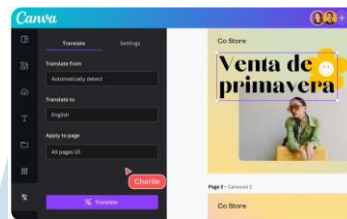
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

- 5) *Magic Write*: Alat untuk men generasi konten teks termasuk *outline* blog, daftar, *caption*, ide konten, *brainstorm*, dan lainnya melalui menginput *prompt* tulisan. Tujuannya adalah untuk menghasilkan *draft* pertama dengan cepat. Pengguna dapat mengganti “*brand voice*” teks.



Gambar 3.17 *Magic Write* Canva
Sumber: canva.com (2023)

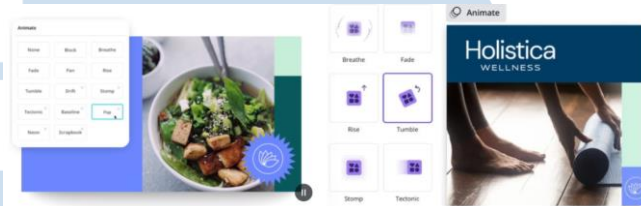
- 6) *Magic Switch*: Alat untuk mentransformasi desain menjadi jenis doc apapun seperti *post blog*, ringkasan, email, puisi, dll. Mengubah ukuran desain menjadi sesuai untuk berbagai saluran dan media, menerjemahkan desain menjadi berbagai bahasa berbeda.



Gambar 3.18 *Magic Switch* Canva
Sumber: canva.com (2023)

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

- 7) *Magic Animate*: Alat yang tersedia untuk pengguna Canva Pro. Menambah animasi pada desain melalui mengklik gambar atau aset untuk di animasi, memilih dari 14 gaya animasi, lalu diunduh sebagai GIF atau video.



Gambar 3.19 *Magic Animate* Canva
Sumber: canva.com (2023)

- 8) *Magic Morph*: Alat yang dikuatkan *Stable Diffusion* untuk mentransformasi objek dalam gambar melalui menyeleksi objek yang ingin diubah.



Gambar 3.20 *Magic Morph* Canva
Sumber: canva.com (2023)

3.1.1.1.4 Integrasi AI di Photoshop

Berikut adalah alat-alat AI yang di integrasi dalam Photoshop menurut adobe.com (2023).

U M W N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1) *Generative Fill*

Menambah, menghapus, dan memperluas gambar melalui input teks *prompt*. Puluhan konsep di generasi visualnya dan pengguna dapat memilih visual sesuai keinginan. Pertama pengguna menggunakan alat seleksi, menyeleksi objek atau area dalam gambar, lalu mengklik tombol *Generative Fill* di task bar. Lalu, pengguna menulis *prompt* atas yang ingin diwujudkan, atau mengosongkan *prompt* hingga photoshop mengisi seleksi pengguna berdasarkan sekitarnya. Setelah itu pengguna mengklik *Generate* dan memilih dari thumbnail-thumbnail variasi yang di generasi.



Gambar 3.21 *Generative Fill* Photoshop
Sumber: adobe.com (2023)

2) *Generative Expand*:

Memperluas gambar ke segala arah melalui menyeleksi bagian lalu menarik alat Crop melewati border gambar orisinal, lalu mengklik generate hingga gambar akan mengisi ukuran baru dari seleksi secara natural. Juga dapat menginput prompt tulisan untuk mendapat hasil yang lebih spesifik.



Gambar 3.22 *Generative Expand* Adobe Photoshop
Sumber: adobe.com (2023)

- 3) *Remove Tool*: mengubah objek atau bagian dengan visual berdasarkan sekitar objek atau bagian tersebut hingga terhapus
- 4) *Curvature Pen Tool*: Menggambar garis lengkung dan lurus secara intuitif lalu dapat di modifikasi dengan mudah
- 5) *Match Font*: Diberi font-font yang cocok dengan gambar atau foto
- 6) *Preserve Details 2.0*: Mengubah ukuran gambar dengan mempertahankan kualitas
- 7) *Sky Replacement*: Mengubah langit secara sesuai dan rapih
- 8) Alat *Object Selection* dan *Refine Edge*: Membuat mask dan pilihan yang tepat
- 9) *Neural Fillers*: Mengurangi alur kerja menjadi hanya beberapa klik melalui pustaka filter

3.1.1.1.5 Integrasi AI dalam Adobe Illustrator

Integrasi-integrasi AI dalam Adobe Illustrator menurut adobe.com (2023) termasuk *Text to Vector Graphic* yang men generasi vektor berdasarkan input prompt teks yang sepenuhnya dapat di edit dan terbuat di layer baru. Dapat men generasi grafik-grafik serupa dengan berbagai gaya, tema, dan kombinasi warna.



Gambar 3.23 *Text to Vector Graphic* dan *Generative Recolor* Adobe Illustrator
Sumber: adobe.com (2023)

Serta *Generative Recolor* yang men generasi variasi-variasi warna karya sebanyak keinginan pengguna melalui prompt tulisan dalam hitungan detik.

3.1.1.1.6 Program DKV UMN

Kurikulum program DKV di UMN menurut dkv.umn.ac.id terdiri dari dua peminatan (mahasiswa memilih satu) yaitu *Visual Brand Design* dan *Interaction Design*. Lulusan program DKV UMN akan mendapat Gelar Sarjana Desain (S.Ds.). Berikut adalah deskripsi peminatan *Visual Brand Design* dan *Interaction Design* UMN menurut dkv.umn.ac.id dan e-book “Panduan Akademik dan Kurikulum S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL Universitas Multimedia Nusantara” oleh Leksono et al (2021).

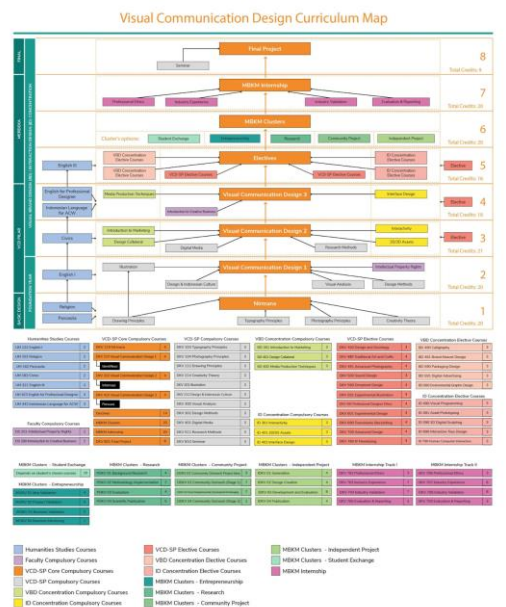
Visual Brand Design: Lulusan mampu merancang, menerapkan, dan menganalisis komunikasi desain melalui perancangan *campaign*, *visual brand identity*, dan *brand communication* secara inovatif, konseptual, dan kreatif dengan pertimbangan budaya, sosial, teknologi, dan ekonomi. Peluang karir termasuk *Graphic Designer*, *Packaging Designer*, *Brand Designer*, *Advertising Designer*, *Copywriter*, *Multimedia Designer*, *Creative Director*, *Art Director*, *Fotografer*, *Environmental Graphic Designer*, *Motion Graphic Designer*.

Interaction Design: Lulusan mampu merancang, menerapkan, dan menganalisis interaktivitas melalui perancangan desain interaktif visual secara inovatif, konseptual, dan kreatif dengan pertimbangan teknologi, budaya, ekonomi, dan sosial. Peluang karir termasuk *Game Artist*, *Web Designer*, *Game Designer*, *Asset Designer*, *Game Analyst*, *Application Designer*, *UI/UX Designer*, *Concept Artist*, *Animator for*

interactive media, 3D Game Modeller, Texture Artist, Multimedia Designer

Program DKV UMN terdiri dari 8 semester untuk membangun kompetensi mahasiswa seperti berikut:

- 1) Memahami prinsip dan pengetahuan dasar proses desain dan seni
- 2) Dapat mengkombinasi elemen-elemen desain seperti komposisi, tekstur, tulisan, ide visual, dan warna sebagai solusi visual dengan pemahaman dasar DKV.
- 3) Dapat mengkomunikasikan, menghasilkan, dan presentasi ide-ide dalam kelompok atau secara individu; mengaplikasi pengetahuan desain dasar, budaya Indonesia di berbagai konsep desain, pengetahuan metode grafis, teori dasar desain grafis, dan teori dasar komunikasi.

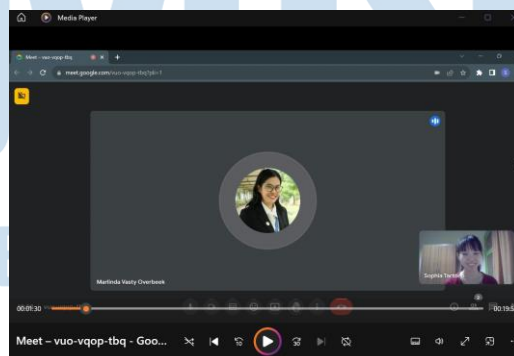


Gambar 3.24 Peta Kurikulum Program DKV UMN
Sumber: dkv.umn.ac.id (2023)

Serta, mengapresiasi lingkungan sekitar, menjalani kegiatan secara profesional dalam konteks organisasi desain, mengoperasikan *software* desain grafis, mengembangkan portofolio profesional, mengkompilasi dokumentasi lengkap untuk memproteksi hak-hak, mempersiapkan brief teknis untuk spesifikasi cetak, memproduksi brief kreatif untuk output desain, dan mengkoordinasi serta menjalani rapat internal dengan tim.

3.1.1.2 Wawancara Praktisi AI: Marlinda Vasty Overbeek, S.Kom, M.Kom

Wawancara dilakukan dengan Marlinda Vasty Overbeek, S.Kom, M.Kom. Beliau adalah Kaprodi Informatika UMN, dan kini mengembangkan AI natural language processing berbahasa Indonesia. Overbeek memberi pencerahan dan wawasan atas perkembangan AI, cara AI bekerja, kepentingannya untuk perguruan tinggi dan edukasi beradaptasi pada perkembangan AI, dan kepentingannya khusus untuk pembelajaran berbasis desain grafis. Wawancara dilakukan melalui Google Meets pada tanggal 25 September 2023 pukul 18:00 – 18:20.



Gambar 3.25 Screen capture wawancara Marlinda Vasty Overbeek, S.Kom, M.Kom

Beliau mengatakan bahwa AI marak dan banyak digunakan karena tidak mempunyai jam kerja, dapat digunakan dan berfungsi kapanpun, dan tidak perlu digaji. Juga, AI memiliki dampak sangat kuat terhadap perguruan tinggi, dan sejak dahulu hingga sekarang diadaptasi dalam pembelajaran. Beliau menyatakan bahwa dengan adanya alat-alat AI yang dapat mengenerasi gambar, seni dan desain dengan input teks, industri desain grafis terkena dampak. Overbeek berpandangan positif atas teknologi AI dan menyatakan bahwa dengan adanya alat-alat ini, desainer grafis akan dapat menghasilkan karya-karya yang lebih kreatif.

Beliau melihat integrasi dan adaptasi AI dalam pembelajaran berbasis desain grafis di perguruan tinggi sebagai sangat diperlukan agar tidak ketinggalan dan terus ter-update. Setelah diminta saran untuk Kaprodi DKV atas cara mengintegrasikan AI dalam pembelajaran, beliau mengatakan untuk mulai dari yang paling mungkin, dan untuk tidak memandang “taboo” lagi seni dan desain generatif.

3.1.1.3 Wawancara Pengembang Desain Grafis di Indonesia: Eka Sofyan Rizal, S.Sn.

Penulis mewawancarai Eka Sofyan Rizal, S.Sn selaku ketua AIDIA (Asosiasi Profesional Desain Komunikasi Visual Indonesia) dan tokoh pengembang DKV di Indonesia. Wawancara dilakukan pada 26 September 2023 pukul 09:20 – 10:20 lewat Google Meets. Beliau mengatakan bahwa pada awalnya, desainer grafis bukanlah profesi dengan nama, sedangkan selalu dikaitkan dengan marketing dan identitas visual. Berjalan waktu, kepentingan adanya visual untuk menemani produk, konsep, dll disadari oleh masyarakat hingga mulailah dikenal profesi desainer grafis di Indonesia.



Gambar 3.26 Screen capture wawancara Eka Sofyan Rizal, S.Sn

Berkembangnya teknologi, lingkup profesi desainer grafis berubah dan terus mengimplementasi dan memanfaatkan teknologi terkini. Beliau mengatakan bahwa AI dapat merupakan alat mudah dan cepat untuk mahasiswa memvisualisasi alternatif-alternatif atau mengeksplorasi ide desain, contohnya ketika ingin mendapatkan visualisasi atas ide-ide desain di tahap awal. Namun, beliau mengatakan bahwa visi dan unsur kreatif suatu karya selalu dari manusia. Serta, karya yang dibuat dengan tujuan hanya mempercantik, atau menjadi cantik bukanlah desain, tetapi “craft,” hingga beliau tidak melihat karya yang di generasi AI sebagai desain.

Lanjut, beliau mengatakan manusia memiliki rasa dan intuisi yang tidak dimiliki AI. Manusia dapat menghasilkan desain dengan unsur baru dari ide dengan tujuan khusus. Contohnya, logo perusahaan teknologi, “Apple” memiliki logo berbentuk apel, dan merupakan perusahaan teknologi yang tidak terlihat seperti perusahaan teknologi dari logonya. Ini pun memberi unsur kebaruan dan keunikan kepada brand “Apple”; hal tersebut beliau katakan memerlukan pemikiran manusia.

3.1.1.4 Wawancara Struktural DKV UMN: Kaprodi DKV UMN Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.

Wawancara dilakukan dengan regulator dan Kaprodi DKV UMN, Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A. pada tanggal 27

September 2023 pukul 09:10 – 09:30 di UMN, Gedung A, lantai 8. Beliau mengatakan bahwa AI sudah diintegrasikan dalam kurikulum DKV UMN, serta sudah diberikan himbauan atas penggunaan AI di program DKV. Namun, pemerintah Indonesia belum menetapkan regulasi khusus AI di pendidikan tinggi desain grafis, maka beliau melihat situasi dan terus beradaptasi dengan AI serta mencegah penyalahgunaan AI oleh mahasiswa-mahasiswa melalui himbauan.



Gambar 3.27 Foto wawancara Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.

Penyalahgunaan AI di program studi DKV UMN untuk karya-karya visual dicegah melalui asistensi berkala. Beliau mengatakan bahwa mendeteksi penggunaan AI di tugas-tugas visual dapat dideteksi dengan cara ini, karena dari sketsa hingga hasil final, jika menggunakan AI untuk menghasilkan karya, akan terlihat perubahan drastis pada tahap-tahap proses desain. Untuk tugas-tugas berbasis teks, beliau mengatakan lebih sulit dideteksi. Namun dapat dilihat ciri-ciri khas menulis mahasiswa. Perbedaan gaya tulis dalam tugas berbasis teks akan dicurigai atas penggunaan AI dan dapat disanksi.

AI boleh digunakan hanya sebagai referensi untuk mencari gambar, teks, jurnal, buku, artikel, video, dan sumber lainnya, dengan peran asisten mahasiswa untuk meningkatkan efisiensi kerja terutama untuk tugas-tugas yang repetitif. Maka, beliau mengatakan AI tidak boleh digunakan untuk proses kreatif DKV seperti membuat *mindmap* kreatif, *tagline*, *copywriting*, *big idea*, dll. Beliau juga mengatakan bahwa yang paling di apresiasi dari mahasiswa-mahasiswa DKV

UMN di tempat kerja adalah kemampuan berpikir dan memberi ide kreatif.

3.1.1.5 Wawancara Dekan FSD UMN: Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds.

Daulay menganalogikan keinginan manusia untuk selalu naik level seperti dalam game, keinginan tersebut telah mendorong perkembangan teknologi. Teridentifikasi keterbatasan manusia, contohnya dalam mengolah data, dan dikembangkan alat untuk mengatasi keterbatasan tersebut yang kini dikenal antara lain sebagai komputer dan kalkulator. Dalam bidang desain grafis, Photoshop dibuat untuk membantu manusia menggambar dan mengedit foto secara lebih canggih hingga dapat lebih sesuai tujuan dan keinginan output manusia, dan vektor dibuat untuk mengatasi isu aset menjadi buram ketika di ubah ukuran.



Gambar 3.28 Foto wawancara Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds.

Kini dalam industri juga, kecepatan produksi karya dinilai tinggi, contohnya dalam membuat animasi, kini lebih banyak episode dapat dikreasi dalam seminggu sebab AI membuat pipeline lebih efektif dan efisien. Beliau mengatakan AI seni generatif seperti Midjourney dan Dall-E dapat mempercepat atau memperpendek proses membuat konsep yang terbiasa terdiri dari moodboard, color palette, dll. Melalui AI seni generatif, satu konsep lengkap sudah dihasilkan melalui prompting.

Beliau menyampaikan bahwa pertimbangan AI dalam pengembangan kurikulum adalah untuk memeluk AI, dimana FSD harus memberitahu atau mengajarkan mahasiswa atas eksistensinya dan bahwa AI dapat berfungsi untuk berbagai kegiatan kreatif dalam lingkup pembelajaran jurusan-jurusan FSD. Kini AI dipertimbangkan untuk diajarkan, namun terdapat isu atas mengajar mahasiswa cara menggunakan AI dimana peran mahasiswa tidak seperti siswa yang diberi kurikulum yang lebih fasilitatif. Siswa diberi panduan yang ia harus ikuti, mereferensikan kembali analogi naik level di game, siswa naik level melalui mengikuti panduan tersebut dan difasilitasi oleh para pengampunya agar mengikuti panduan.

Namun Daulay mengatakan panduan untuk mahasiswa lebih bias sebab mahasiswa sudah di tingkat berpikir kritis, membuat kebijakan, dan mencari caranya sendiri untuk naik level, hingga tidak semua jawaban atau resolusi merupakan jawaban instan. Ini sebab hal tersebut menyerupai realitas di dunia kerja. Maka kurikulum harus dibuat untuk memfasilitasi mahasiswa berpikir kritis menghadapi AI, serta memanfaatkan dan menggunakan AI untuk membantu mahasiswa berpikir kritis.

Beliau menjelaskan bahwa hal tersebut berarti mahasiswa tidak diajarkan cara langkah per langkah untuk menggunakan AI, sebab seperti meminta mahasiswa untuk membaca buku tetapi hanya halaman-halaman tertentu untuk mendapat jawaban tepat. Melainkan sebaiknya mahasiswa membaca seluruh buku agar mendapat pemahaman menyeluruh. Maka jurusan-jurusan FSD diberi kesempatan untuk mengembangkan metode pembelajaran dengan AI dengan fokus pada membantu mahasiswa berpikir kritis.

Kini penggunaan AI hanya diperbolehkan di bagian eksplorasi awal sebagai referensi dan inspirasi. Di tahap berproses berikut, mahasiswa ditinjau untuk bertanya, memverifikasi, mengolah, mendiskusikan, mendapat masukan, membuat koneksi, dll hasil yang di generasi AI, bukan menerima hasil seadanya sebab harus disesuaikan dengan tujuan karya, visi dan kreativitas mahasiswa, dll. Serta yang diharapkan dapat difasilitasi melalui kurikulum adalah mahasiswa memiliki pendapat dan pendekatan sendiri atas hal-hal yang ia lalui di kurikulum. Daulay mereferensikan kembali analogi game dan diberitahu untuk membaca satu buku melainkan beberapa halaman tertentu; melalui hal-hal tersebut meningkatkan tingkat kesulitan namun membuat mahasiswa lebih berpengalaman, berpengetahuan, dan memiliki kebijakan melalui berpikir kritisnya untuk mengatasi berbagai situasi dengan keperluan-keperluan beragam di dunia kerja.

Diberitahu tentang hasil survei penulis bahwa mayoritas responden mahasiswa DKV merasa khawatir akan dampak AI yang mungkin mengancam profesi desainer grafis, beliau mengatakan keunggulan yang dimiliki manusia dibanding mesin adalah ideasi. Walaupun AI memiliki database besar dan banyak referensi hingga dapat menghasilkan berbagai seni dan desain, sejak dahulu pengalaman dan emosi manusia merupakan inspirasi karya-karyanya, dan hal berikut tidak dimiliki AI. Ketika manusia diminta memvisualisasi sesuatu, ia mendapat gambaran yang berusul dari diri dan pengalamannya. Mesin tidak dapat memahami kehidupan manusia sebab hanya diberi data dan tidak memiliki emosi dan persepsi. Juga, budaya dan tradisi manusia seperti membuat Keris, yang kini hanya sekitar 100 orang yang tahu cara membuat merupakan hal-hal yang kecerdasan buatan akan kesulitan untuk mereplikasi.

Daulay juga mereferensikan Flow Theory oleh Mihaly Csikszentmihalyi. Kehadiran AI dapat mengkhawatirkan sebab membawa tantangan-tantangan dalam bentuk isu-isu etis, plagiasi, lebih banyak orang tanpa latar edukasi desain dapat mendesain, AI kini mahir hard skill generasi seni dan desain, memiliki database besar, dll. Baiknya desainer menerima dan mengatasi tantangan-tantangan berikut dalam titik “flow” dalam teori Csikszentmihalyi; tidak terlalu dipandang sebagai ancaman, melainkan dipelajari agar dapat diatasi dan dimanfaatkan.

3.1.1.6 Wawancara Dosen DKV UMN: Astri Noviani, M.Ds

Wawancara dilakukan pada 27 Oktober pukul 10:26 - 10:50 di Lantai 8, Gedung A, UMN. Noviani memiliki pengalaman 5 tahun di industri game dan mengajar kelas Visual Programming. Beliau menganggap AI sebagai hal yang mengejutkan sebab dapat menghasilkan karya tanpa perlunya interaksi, seperti menggambar dan menulis langsung dari manusia. Ia mengatakan bahwa yang melatih AI adalah manusia, hingga apa yang diberikan dan digunakan sebagai materi latihan AI merupakan hal penting untuk mencegah ketidakbaikan yang terjadi akibatnya. Noviani mengakui dampak positif AI terhadap kreativitas melalui memberi ide, inspirasi, referensi, serta percepatan dan kemudahan melakukan tugas-tugas. Tetapi ia tidak suka penggunaan AI kini di industri sebab belum etis akibat kurangnya regulasi untuk mencegah pencurian karya seniman oleh AI yang lalunya dijual ulang. Ia juga khawatir akan dampak penyalahgunaan AI terutama karena kurangnya regulasi.



Gambar 3.29 Foto wawancara Astri Noviani, M.Ds

Sebagai Dosen DKV UMN, Noviani menggunakan ChatGPT melalui bertanya atas apalagi yang perlu dibahas dalam kelas yang ia ngampu. Ia mengatakan penggunaan ini cukup membantu karena apabila ada kekurangan poin pembahasan dalam materi yang beliau siapkan, ChatGPT dapat memberi ide dan melengkapi materinya. Ia juga mengatakan penggunaan AI dalam tugas mahasiswa mudah terdeteksi melalui melihat progres asistensi bertahap-tahap, serta karya AI kini mempunyai karakteristik-karakteristik yang membocorkan bahwa telah dihasilkan AI, seperti adanya noise dan tekstur grainy. Noviani juga menggunakan ChatGPT untuk membantu membuat paperwork, contohnya meminta ChatGPT membuat rangka untuk penulisan suatu laporan. Ia memandang ChatGPT sebagai Google baru.

Sarannya untuk integrasi AI dalam kurikulum DKV UMN adalah untuk mengarah penggunaan AI secara akademis terutamanya untuk pencarian ide dan referensi. Ia juga mengatakan diperlukan regulasi jelas terkait penggunaan AI dalam pembelajaran serta industri seni, sebab kini masih “abu-abu,” setiap individu, termasuk para stakeholder DKV UMN memiliki batasan dan tanggapan berbeda atas apa saja yang AI boleh lakukan dalam konteks akademis. Secara lebih luas, Noviani juga khawatir atas penyalahgunaan AI yang diloloskan sebab tidak adanya regulasi, contohnya pencurian dan penjiplakan karya serta penggunaan deepfake dan AI pengganti suara untuk menghasilkan hoaks.

3.1.1.7 Wawancara Dosen DKV UMN: Christina Flora, S.Ds., M.M.

Wawancara dilakukan pada 30 Oktober pukul 15:04 - 15:24 di Lantai 8, Gedung A, UMN. Flora merupakan ahli di bidang ilustrasi, desain buku, dan UI/UX. Beliau mengajar kelas Interactivity dan Digital Media. Ia mengatakan adanya AI di bidang desain tidak merupakan hal baru, melainkan sudah banyak diaplikasi di berbagai kegiatan desain termasuk otomatisasi di Adobe Series, 3D modelling di Illustrator, dan motion tracking di After Effects. Flora mengatakan AI dibuat untuk membantu manusia, namun dari situ membawa kekhawatiran penggantian tenaga kerja manusia dengan mesin. Ia menyoroti kasus protes Anti AI oleh para seniman pelukis, antara lain sebab merasa kerja kerasnya mengasah kemampuan menjadi sia-sia, serta database seni generatif AI menggunakan karya-karya yang tidak diperbolehkan oleh para seniman untuk digunakan sebagai materi pelatihan.



Gambar 3.30 Foto wawancara Christina Flora, S.Ds., M.M.

Persepsinya terhadap penggunaan AI sebagai dosen adalah tidak merupakan masalah semasa penggunaan tersebut tidak melanggar etika. Namun, kebijakan terkait AI dalam DKV UMN masih didebatkan, serta menemukan kesepakatan atas kebijakan penggunaan AI merupakan sesuatu yang sangat sulit dari segi menyatukan pikiran serta mengumpulkan semua Dosen DKV UMN untuk membahas hal tersebut. Untuknya, konsep dan ide harus dihasilkan dan dikembangkan mandiri oleh mahasiswa menggunakan

kreativitasnya sendiri. Ia juga mengatakan setiap mata kuliah akan berbeda batasannya.

Dalam kelas Interactivity yang beliau ngampu, mayoritas mata kuliah fokus pada mengasah kemampuan pembuatan konsep, brainstorming, dan laporan. Sebab ini memiliki bobot berat dalam pembelajaran mata kuliah Interactivity, beliau tidak memperbolehkan penggunaan AI teks seperti ChatGPT untuk membuat tema, konsep, dan mencari data. Ini sebab mahasiswa harus belajar dan membiasakan diri melakukan hal-hal tersebut sebagai mahasiswa DKV. Namun ChatGPT diperbolehkan digunakan untuk hal-hal yang tidak diajarkan di DKV, seperti mencari keyword tepat melalui mencari sinonim sebab jurusan DKV tidak mencakup pembelajaran vokabulari. Sedangkan meminta ChatGPT membuat big idea, tema, dll tidak diperbolehkan karena mahasiswa tidak berproses. Serta, karena bukan poin pembelajaran utama Interactivity, tidak dilarang menggunakan aset dari freepik dan AI.

Ini berbeda dengan kelas Digital Media dimana bobot fokus pada hasil karya, hingga ditekankan pelanggaran penggunaan AI untuk aset-aset visual dan animasi. AI diperbolehkan digunakan sebagai referensi, contohnya ketika ingin mendapat referensi yang tidak dapat ditemukan di internet untuk styleboard atau moodboard. Serta diperbolehkan menggunakan AI untuk membantu memberi alternatif-alternatif font gaya tertentu, contohnya “font sans serif yang terkesan menyenangkan.” AI mempermudah melalui memberi pilihan-pilihan font, namun yang memilih tetaplah mahasiswa. Secara keseluruhan, terkait penggunaan AI untuk mahasiswa di DKV UMN, Flora berpandangan AI boleh digunakan sebagai alat bantu, bukan untuk mengeksekusi suatu bagian dari proses atau seluruh proses karya, karena mahasiswa tidak akan belajar dan mengasah keterampilan yang diajar dalam mata kuliah dengan cara tersebut.

Flora melanjutkan bahwa ia menjelaskan dan menghimbau kelasnya untuk “steal like an artist.” Terdapat presentasi power point untuk mengilustrasi konsep berikut, yang menunjuk pada cara menggunakan referensi-referensi sebagai inspirasi, dimana hasil karya akan merupakan sintesis dari beberapa ciri-ciri referensi-referensi yang digunakan. Meskipun dijelaskan, terdapat mahasiswa yang tetap berbuat curang. Flora mengatakan walaupun tidak ada bukti, sebagai Dosen ia mengenal cara menulis mahasiswa hingga mengetahui jika melakukan kecurangan.

Kini mata kuliah Interactivity tidak diwajibkan mengecek orisinalitas laporan di turnitin, namun Flora mengatakan ia akan mewajibkan hal tersebut di semester depan. Flora mengatakan pencegahan kecurangan tidak dapat sempurna, salah satu akibatnya adalah setiap kelas memiliki sekitar 40 mahasiswa, maka mengenal ciri-ciri karya semua mahasiswa kemungkinan tidak cukup akurat untuk beberapa mahasiswa hingga akan terdapat beberapa yang tidak diketahui melakukan kecurangan. Ia juga mengecek nilai-nilai mahasiswa sebelumnya tersebut, jika ada perubahan drastis, akan mencurigakan. Serta ia mengatakan mendapat perasaan apakah mahasiswa benar-benar mengerjakan atau tidak.

Beliau mengatakan surat himbauan yang telah disebarakan untuk mahasiswa atas penggunaan AI harus disesuaikan lagi dengan mata kuliah-mata kuliah yang bersangkutan atas seberapa jauh dan bagaimana saja AI dapat dimanfaatkan, sebab jika tidak, akan cukup semrawut. Dikarenakan, terdapat mahasiswa-mahasiswa yang tidak peduli atas prinsip moral, etika dan menginginkan cepat selesai. Untuk menjaga kejujuran akademis dan mengajar etika dan moral tepat pada mahasiswa, peraturan harus disempurnakan agar tidak dapat di manuver.

Beliau mengatakan bahwa kini belum diadakan rapat yang dengan tegas menentukan “undang-undang” dan poin-poin atas penggunaan AI di DKV UMN sebab akan berbeda tergantung situasi dan kondisi. Sarannya untuk integrasi kecerdasan buatan dalam kurikulum DKV UMN adalah untuk seluruh Prodi berdiskusi bersama dan mencapai persetujuan semacam undang-undang untuk penggunaan AI di DKV UMN. Namun ia mengaku bahwa mengumpulkan semua tenaga kerja sulit serta terdapat tantangan lain yaitu selama ini, setiap darinya memiliki pandangan yang berbeda.

3.1.1.8 Wawancara Dosen DKV UMN: Edo Tirtadarma, S.Ds., M.Ds.

Wawancara dilakukan pada 30 Oktober pukul 15:58 - 16:13 di Lantai 8, Gedung A, UMN. Tirtadarma ahli bidang DKV dengan fokus dan minat pada iklan dan branding, dengan pengalaman bekerja di agensi periklanan, membuat media kolateral, laporan, dan alat pemasaran untuk klien UMKM dan proyek-proyek lainnya. Beliau mengatakan bahwa AI tidak mengejutkan sebab sudah banyak dibahas sejak dahulu saat ia kuliah. Ia memandang AI dan perkembangan teknologi sebagai sesuatu yang tidak bisa dihentikan, dan perlu digunakan sebagai alat bantu melainkan pengganti manusia. Beliau mengatakan AI tidak memiliki empati dan bekerja hanya secara logis dan kaku. Sedangkan, empati adalah kualitas manusia yang membuatnya dapat menggunakan perasaan dalam menimbang apakah suatu hal sesuai atau baik.



Gambar 3.32 Foto wawancara Edo Tirtadarma, S.Ds., M.Ds.

Beliau mengakui bahwa kemungkinan karya seni dan desain manusia tidak akan sempurna seperti karya AI, namun kekurangan-kekurangan yang dilakukan manusia adalah ciri khas dan keunikannya. Menurutnya karya-karya AI terlalu sempurna serta selalu memiliki pola, sebab AI berfungsi dengan codingannya. Akibat ini juga, karya AI cenderung serupa semua. Jikapun diminta untuk membuat karya dengan cacat, beliau mengatakan cacat tersebut pasti akan memiliki pola, dan tidak semenarik dan unik cacat yang dihasilkan manusia. Maka beliau tidak setuju dengan AI untuk menggantikan desainer grafis manusia serta mengatakan AI dan perkembangan mesin menurutnya tidak akan menggantikan desainer.

Sebagai dosen, Tirtadarma merasa terdampak akibat AI terutama karena keperluan ia teliti dalam memantau progres mahasiswa meningkat. Ia melihat bahwa mahasiswa tidak sungkan menggunakan ChatGPT. Tirtadarma tidak setuju atas penggunaan ChatGPT untuk mencari tema dan ide khususnya dalam konteks akademis sebab di kuliah, tujuan mahasiswa adalah belajar. Ia memberitahu mahasiswa bahwa ia memiliki sikap tidak ingin kalah ataupun menyerahkan kemampuan berpikirnya kepada AI untuk melakukan tugas yang ia dapat lakukan sendiri untuknya, serta hal tersebut menurutnya memalukan. Beliau menambah bahwa hal tersebut juga karena AI sendiri merupakan kreasi manusia. Menggunakan ChatGPT sebagai referensi, contohnya mencari desain-desain trending tahun 2023 tidak masalah sebab tidak semua orang memiliki terminologi sama tentang desain. Yang diinformasikan ChatGPT dapat membantu mencari karya untuk moodboard, hingga intinya adalah AI digunakan sebagai alat bantu bukan mengeksekusi bagian dari proses desain.

Tirtadarma menambah bahwa ia selalu mengarahkan kelas-kelasnya untuk menggunakan AI sebagai alat bantu, dan mengatakan

akan sangat membantu apabila Dosen dapat mengarahkan cara memanfaatkannya. Ia mengatakan ketelitian merupakan kualitas penting untuk Dosen baginya sebab jika tidak, mahasiswa dapat melakukan kecurangan tanpa ketahuan. Beliau mengetatkan sekali pemantauan progres, dimana setiap mahasiswa diwajibkan melapor minimal 1-2 kali progresnya di setiap pertemuan. Menurutnya, memori dan pengalaman manusia merupakan keunggulan yang tidak dimiliki AI sebab dapat menjadi inspirasi karya-karya.

Sarannya untuk integrasi AI dalam kurikulum DKV UMN sesuai dengan himbauan yang sudah disebarakan prodi, yaitu hanya sebagai alat bantu, termasuk mencari keyword dan sebagai referensi. Namun ia mengaku bahwa kerangka himbauan tersebut masih kurang jelas mengenai apa saja yang diperbolehkan dan yang dilanggar. Baik menurutnya apabila terdapat kerangka, contohnya A - F diperbolehkan, sedangkan G - Z dilanggar. Ia menekan bahwa kerangka tersebut harus jelas sebab merupakan *scope-of-work* mahasiswa, juga agar mahasiswa tidak ragu atas apa yang diperbolehkan, peraturan tidak longgar dan tidak dapat dimanuver. Hal tersebut juga akan membuat menerangkan mahasiswa sangat mudah baginya sebagai Dosen.

Tirtadarma menambah bahwa semua orang menyukai jalan pintas, apabila mahasiswa dapat menyelesaikan tugasnya hanya dengan waktu 1 jam dengan AI dibanding 10 jam, maka akan memilih menggunakan AI, terutama apabila peraturan dapat diselipkan. Mahasiswa mungkin tidak memahami bahwa yang berharga adalah ketika ia berproses, namun kini AI dapat menghilangkan proses tersebut.

Tirtadarma sangat kontra dengan hal berikut, sebab menurutnya, menggunakan AI untuk menghilangkan proses membuat manusia kehilangan nilainya. Akhirnya, ia mengatakan teknologi adalah pedang bermata dua, hingga peraturan dan perkembangannya harus hati-hati agar tidak menyebabkan ketidakbaikan.

3.1.1.9 Wawancara Dosen DKV UMN: Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds

Wawancara dilakukan pada 2 November 2023, pukul 16:46 - 17:00 di Ruang Green Screen, Gedung B, UMN. Oktanuryansyah adalah ahli desain interaksi termasuk perancangan audio visual, multimedia, dan desain imersif. Beliau telah kerja di produksi animasi TV, agensi, desainer interaksi, dan sebagai Dosen di perguruan tinggi di Jakarta. Beliau tidak menganggap AI sebagai ancaman, melainkan alat yang dapat ia mahiri untuk membuatnya lebih leluasa dan bebas dalam berkarya, apabila itu dalam menggali konsep ataupun mencari referensi. Ini disebabkan setiap perkembangan teknologi pasti dibuat untuk memberi perubahan positif. Ia cukup jarang menggunakan AI namun pernah explore untuk mencari referensi 3D untuk memperluas idenya.



Gambar 3.33 Foto wawancara Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds

Oktanuryansyah mengatakan bahwa dalam mengajar dan mengasistensi, ia tidak merasa terdampak akibat AI. Namun, ia melihat bahwa pola belajar mahasiswa-mahasiswanya sangat

terpengaruh AI. Banyak yang menggunakan ChatGPT untuk mendapat konsep dan ide desain, beliau mengatakan ini dampak negatif sebab desainer perlu membangun kemampuan konseptualnya diatas hard-skill, dan nilai desainer adalah dalam idenya. Ia telah menjelaskan dengan detail dan sering berulang-ulang kepada mahasiswanya bahwa AI hanya boleh digunakan sebagai referensi, namun menemukan mahasiswa-mahasiswa yang melanggar.

Proses perancangan konsep merupakan sesuatu yang kompleks, ketika mahasiswa menggunakan AI untuk menghasilkannya, mereka melompati tahap dengan inti pembelajaran penting serta konsep karyanya menjadi tidak orisinal. Serta, ia tidak menganggap karya dengan konsep yang di generasi AI sebagai karya mahasiswa, melainkan karya AI. Oktanuryansyah juga telah mendapat beberapa kasus mahasiswa yang menggunakan seni hasil generasi AI sebagai karya final. Akibat kasus-kasus berikut yang beliau amati, ia menyaring karya untuk mendeteksi karya original dan yang dibuat AI.

Ketika melakukan penilaian mata kuliah praktek, ia telah mempelajari dan mengenali karakter karya generatif AI, hingga melakukan pemeriksaan dan perbandingan karya mahasiswa dengan ciri-ciri karya generatif AI tersebut untuk mendeteksi apakah karya mahasiswa menggunakan atau merupakan hasil AI. Ia mengatakan bahwa karya yang dibuat dengan AI dari segi anatomi, kontur, tekstur, dan bentuk terlihat sangat sempurna dan terlihat bukan hasil buatan tangan, serta semuanya sangat generik.

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

Sedangkan, karya buatan tangan meninggalkan jejak dan karakter tertentu, dan semua orang memiliki karakter yang berbeda-beda. Oktanuryansyah mengatakan terdapat kasus dimana mahasiswa mengambil karya AI yang lalu diubah, maka ciri-ciri karya AI dan manusia terlihat cukup tercampur, hingga tidak selalu mudah untuk mendeteksi penggunaannya. Namun di mata kuliah 3D Digital Sculpting, ia sudah hafal dan mengenali proses dan bentuk hasil tangan dan yang bukan, melihat dari struktur, anatomi, postur, dan tekstur.

Beliau mengatakan bahwa bidang akademik harus sesuai perkembangan teknologi dan zaman, dan sangat setuju atas penggunaan AI sebagai tools yang melebihi kemampuan manusia melalui menambah referensi atau membuka wawasan baru, sebab tidak boleh kalah dengan teknologi. Ia menekankan bahwa pikiran manusia harus lebih luas lagi, sebab untuknya, cara mengatasi tantangan atau perkembangan AI yang kini sudah melebihi kemampuan manusia adalah abilitas merancang suatu ide atau konsep desain yang orisinal. Hal berikut sesuatu yang tidak dapat digantikan. Hingga kemampuan-kemampuan konseptual harus diperkuat dan difokuskan karena orisinalitas tidak dapat digantikan, sedangkan dalam hard skill selalu akan ada yang lebih mahir.

Saran dan tanggapannya khusus atas integrasi AI dalam kurikulum DKV UMN adalah untuk dimanfaatkan melalui mencari referensi, menemukan ide-ide baru, serta meningkatkan skill dan pemahaman. Ia mengatakan hasil generasi AI dapat dipelajari dan dicoba dipahami; untuk mendapatkan hasil dengan keterampilan yang diwujudkan AI dengan usaha manusia, serta bagaimana manusia dapat menandingi karya-karya AI dengan karya buatan pribadi. Beliau mengatakan AI seperti ChatGPT juga dapat dimanfaatkan dalam pembuatan materi untuk menemui cara menstimulasi mahasiswa secara lebih efektif dan efisien dalam pembelajaran.

3.1.1.10 Wawancara Dosen DKV UMN: Hadi Purnama, S.Ds., M.M.

Wawancara dilakukan pada 6 November 2023, pukul 13:01 - 13:55 di Lantai 8, Gedung A, UMN. Purnama merupakan spesialis dalam interaction desain dan berpengalaman empat tahun sebagai game programmer. Beliau abu-abu tentang AI; ia mengatakan kehadiran AI sudah banyak implementasinya dalam kehidupan sehari-hari, tidak dapat ditolak, dan telah membantu manusia. Namun ia melawan penggunaan AI untuk menghasilkan pemalsuaan, dan jika digunakan lebih dari alat membantu. Ia mengatakan penggunaan AI manusia masih terlalu bebas sebab belum ada regulasi. Secara global, regulasi terbaru atas AI dikembangkan di Eropa yang dalam bentuk rancangan, belum diresmikan. Serta, terdapat regulasi juga di Amerika dalam bentuk rancangan kasar.



Gambar 3.34 Foto wawancara Hadi Purnama, S.Ds., M.M.

Purnama mengatakan bahwa hasil karya AI generik, maka ia menolak penggunaan AI untuk menggantikan tugas desainer. Ia mengatakan AI membantu mempercepat dalam berbagai hal, antara lain mencari informasi spesifik dalam buku tebal dan menghasilkan rangkuman suatu sumber dengan cepat. Ia mendukung dan menghimbau penggunaan ChatGPT sebagai alat bantu kepada mahasiswa dalam kelas Visual Programming. Karena jika mahasiswa mencari sumber dan referensi sendiri tentang coding, kemungkinan mengunjungi sumber yang tidak akurat dengan cara implementasi salah, serta banyak variabel-variabel lainnya yang membuat metode pencarian mandiri kurang efektif dan efisien.

Disitu Purnama menghimbau mahasiswa untuk bertanya kepada ChatGPT, dengan arahan untuk menuliskan dalam prompt versi aplikasi dan perintah. Beliau mengatakan mahasiswa belajar ketika bertanya kepada ChatGPT tentang cara melakukan suatu codingan berikut, serta melalui ChatGPT mahasiswa dapat dengan mudah dan aksesibel bertanya lanjut, contohnya apabila terdapat bagian dari jawaban ChatGPT yang ia tidak pahami. Ini merupakan keunggulan ChatGPT sebab ia tidak memiliki jam kerja atau kebutuhan istirahat, sedangkan Dosen tidak dapat selalu sedia untuk membantu mahasiswa terutama karena waktu kelas hanya sekitar 3 jam. Selanjutnya, mahasiswa-mahasiswa beliau bertanya padanya atas jawaban ChatGPT untuk memastikan apakah jawabannya benar atau dapat diperbaiki.

Purnama mengatakan AI telah mengubah cara mengerjakan dan mengajar mata kuliah Visual Programming. Dahulu, beliau mengatakan jika mahasiswa tidak mengetahui format coding untuk tujuan tertentu, mahasiswa bertanya pada forum. Seringkali jawaban yang didapatkan dari forum tidak akurat dan membingungkan karena akan mendapat banyak sekali komentar dan solusi. ChatGPT mempermudah dan mempercepat proses melalui ketersediaan dan abilitas menghasilkan coding melalui prompt. Setelah mendapat jawaban dari ChatGPT, mahasiswa langsung dapat meminta konfirmasi di forum, melainkan bertanya ke forum hanya dengan pertanyaan. Purnama pernah menggunakan ChatGPT untuk membuat materi; ia menaruh abstrak, 3 kalimat dari bab 1, 1.1, 1.2, dan seterusnya dari seluruh jurnal yang ia ingin gunakan sebagai materi pembelajaran kepada ChatGPT dan memerintah untuk merangkum seluruh jurnal itu dalam satu paragraf. Ia mengatakan ini membantunya.

Saran Purnama atas integrasi AI dalam kurikulum DKV UMN adalah untuk mengarahkan mahasiswa untuk menggunakan fitur auto-formatting seperti Edge AI Microsoft. Ini dapat mengatasi kasus-kasus menjiplak karya tulisan generasi AI yang ia pernah temukan, serta beliau mengatakan terlihat sekali penulisan AI. Ia menekankan peraturan harus terus diperbarui dan ditinjau ulang, serta harus jelas atas cara menggunakan AI. Jika suatu aplikasi mendapat fitur baru, terjadi perkembangan, penambahan, dll fitur AI dan lainnya, harus terus menyesuaikan dan mengimplementasi.

3.1.1.11 Wawancara Dosen DKV UMN: Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.

Wawancara dilakukan pada 8 November 2023, pukul 11:59 - 12:33 di Lantai 8, Gedung A, UMN. Arpan telah bekerja sebagai desainer motion graphic, junior art director, dan berminat bekerja sebagai pengusaha di bidang kreatif. Tanggapannya terhadap AI adalah sesuatu perkembangan teknologi yang drastis, dimana akibatnya terdapat beberapa orang yang memahaminya, sedangkan beberapa yang belum mengejar dan mempelajari AI. Arpan mengatakan perkembangan teknologi, kini AI, harus diikuti dan sudah waktunya untuk mereka yang belum memahami untuk setidaknya dapat menggunakan AI untuk tujuan positif.



Gambar 3.35 Foto wawancara Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.

Beliau mengungkap bahwa Dosen yang ia kenal di Malaysia mengatakan ChatGPT sudah digunakan untuk membuat jurnal dan tugas-tugas lainnya dalam konteks akademis, sedangkan dalam DKV UMN di waktu bersamaan, masih dipertanyakan apakah AI diperbolehkan untuk digunakan. Menurutnya, ini sesuatu yang disayangi sebab sementara teknologi berkembang pesat dengan adanya alat-alat AI kini, DKV UMN seakan tetap di tempat sebab tidak memiliki keputusan. Arpan membuat kebijakan sendiri untuk kelasnya dimana mahasiswa diperbolehkan menggunakan AI sebagai referensi dan alat bantu, dan dilarang digunakan untuk karya akhir, disebabkan mahasiswa perlu mengetahui, melalui, dan mempelajari proses desain melainkan membuat karya bagus, yang AI dapat lakukan dengan instan.

Untuk mencegah penyalahgunaan dan kecurangan akibat AI, Arpan memberi pesan yang disasar pada etika, emosi, logika, dan moral mahasiswa. Ia mengingatkan atas biaya mahal kuliah yang menjadi disayangi ketika mahasiswa hanya menggunakan AI, aplikasi handphone, dll untuk membuat tugas desain, walaupun menggunakan hal-hal tersebut cepat dan mudah dibanding mempelajari Adobe After Effects dan lainnya dan dapat menghasilkan karya dengan kualitas yang sama. Ia mengaku bahwa karya AI memiliki ciri-ciri yang membuatnya dapat dideteksi bukan hasil manusia, serta karya-karya dimana ia tidak yakin apakah buatan AI. Ia mengatakan semakin dilarang penggunaan AI, penggunaannya akan menjadi lebih tidak terkendali sebab tidak ada yang dapat memastikan bahwa mahasiswa tidak menggunakan AI dalam pengerjaan tugasnya. Maka, ia mengarah mahasiswanya cara menggunakan AI.

Dalam mengarah mahasiswa, AI digunakan seperti Google untuk mencari referensi, mendapat inspirasi. atau melengkapi, hingga dapat membantu mahasiswa mencapai ide yang berangkat dari dirinya dan di eksekusi mandiri. Beliau menggunakan AI untuk banyak hal, antara lain membuat caption post instagram dan youtube, namun ia koreksi hasil tersebut sebab manusia harus selalu di atas teknologi. Arpan mengatakan penting untuk Dosen mengetahui dan mengamati progres mahasiswa, serta mengenal ciri-ciri dan kebiasaan karya AI agar dapat mencegah penyalahgunaan. Ketika Arpan menemui karya mahasiswa ia curigai menggunakan AI, ia bertanya kepada mahasiswanya apa yang ia gunakan untuk membuat bagian-bagian tertentu.

Saran beliau untuk integrasi AI dalam kurikulum DKV UMN adalah untuk memperjelas dan mempertegas peraturan penggunaannya. Ia memikirkan membagi batasan-batasan penggunaan AI menjadi porsi-porsi, contohnya melalui diagram piramida. Porsi paling bawah merupakan level dimana penggunaan AI paling banyak diperbolehkan, dan porsi-porsi di atasnya merupakan tingkat-tingkat dimana penggunaan AI lebih dibatasi, dengan porsi paling atas yang merupakan penggunaan AI diperbolehkan yang paling sedikit. Setiap mata kuliah ditempati dalam piramida tersebut untuk membuat jelas batasan-batasan penggunaan AI, contohnya mata kuliah A, B diperbolehkan hingga tingkat 1 (penggunaan AI paling longgar), mata kuliah C, D diperbolehkan hingga tingkat 5, dll. Contoh lebih lanjut, mata kuliah Digital Advertising diperbolehkan menggunakan AI untuk membuat copywriting sebab tidak diajarkan copywriting, tetapi aset visual tidak diperbolehkan menggunakan AI sama sekali. Arpan mengatakan menentukan tingkat-tingkat penggunaan AI yang diperbolehkan tersebut memerlukan pembahasan dan kesepakatan bersama dengan semua pengampu.

3.1.1.12 Wawancara Dosen DKV UMN: Harry Mores, S.Ds., M.M.

Wawancara dilakukan pada 8 November 2023, pukul 12:49 - 12:57 di Lantai 8, Gedung C, Ruang 801. Morres ahli branding dalam lingkup desainer grafis. Beliau menganggap AI sebagai teknologi yang kini menjadi lebih marak dan semakin memiliki kemampuan dan fungsi yang membantu, mempercepat, dan mempermudah manusia. Ia menggunakan ChatGPT untuk mencari data dan referensi, namun selalu mengkonfirmasi dan mengolah lagi hasil generasi ChatGPT, serta hanya digunakan sebagai panduan awal. Beliau mengibaratkan ChatGPT seperti asisten yang mempercepat pencarian data dibanding mencari melalui menelusuri internet.



Gambar 3.36 Foto wawancara Harry Mores, S.Ds., M.M.

Morres mengamati bahwa pandangan luar negeri dan dalam Indonesia terhadap AI berbeda; Indonesia langsung melarang penggunaan AI, sedangkan di luar negeri, melainkan dilarang, penggunaan AI diajarkan. Ia berpikir seharusnya di Indonesia, sebaiknya diajarkan juga cara menggunakan AI dengan benar. Ia mengatakan bahwa mahasiswa-mahasiswanya jarang menggunakan AI maka ia tidak merasa terdampak dalam asistensi, menilai, dan lingkup kerjanya sebagai Dosen DKV UMN. Morres mengakui AI memiliki kecepatan dan efektifitas lebih tinggi daripada manusia, dan kecepatan merupakan hal yang kini semakin diinginkan. Maka dengan alat-alat AI seperti ChatGPT yang memungkinkan kecepatan lebih tersebut, AI sangat membantu.

Beliau tidak menganjurkan mahasiswa untuk menggunakan AI saat mendesain sebab karya-karya AI tidak dapat menghasilkan karya dengan detail yang diminta dalam tugas-tugas yang diberikannya. Ia mengatakan yang ia perhatikan dalam tugas mahasiswanya adalah detail karya, dan kini AI tidak dapat mencakup detail-detail yang beliau meminta mahasiswanya untuk buat. Hingga ia tidak melihat proses mahasiswanya terdampak akibat AI. Morres memperbolehkan penggunaan AI hanya untuk mindmapping dan membantu mendapat ide untuk Big Idea yang mungkin tidak terpikirkan mahasiswa. Ia mereferensikan munculnya Google yang dahulu terdapat mereka yang tidak setuju dengan perkembangannya, namun kini Google adalah sesuatu yang biasa. Morres mengatakan seharusnya, berjalan waktu AI juga menjadi hal biasa.

Sarannya untuk integrasi AI dalam kurikulum DKV UMN adalah untuk mengajar mahasiswa pada semester awal atau dalam mata kuliah academic writing cara menggunakan AI dengan baik dan benar. Serta, untuk tidak melarang penggunaan AI, melainkan menganjurkan mahasiswa untuk menggunakannya karena seharusnya, AI akan menjadi hal biasa di masa depan dan apabila mahasiswa tidak dihimbau untuk menggunakan, mereka akan tertinggal. Namun beliau melarang mengumpul karya generasi AI sebagai tugas dan menggunakan hasilnya melebihi sebagai panduan awal, sebab harus diolah, konfirmasi, dan kembangkan oleh pengguna. Ditambah, tujuan jurusan DKV adalah untuk belajar mendesain melalui berproses.

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

3.1.1.13 FGD Mahasiswa DKV UMN

FGD dilakukan dengan mahasiswa-mahasiswa DKV UMN lewat Google Meets. FGD pertama dilaksanakan pada November 29 2023 pukul 18:00 – 18:30 dengan Laurel Tagara, Angkatan 2022 dan Gabriela Febriani, Angkatan 2021. FGD kedua dilaksanakan pada December 4 2023 pukul 18:00 – 19:00 dengan Stefanus Axel (2020), Leonardo Atmadja (anggota GDC, 2021), Jessica Chandra (2020), Mohammad Naufal (anggota GDC, 2021), Sherline (2023), Gabriella Lucita Sujianto (Ketua HMDKV, 2021), Jocelyn Rania Yasaputera (2023), Devon Tambuna (HMDKV, 2022), Gabriella Wibowo (2021), Suviana Stefannie (2023), dan Sharon Maulynn (2023).



Gambar 3.37 Screenshot FGD Mahasiswa DKV UMN

- a. Tanggapan dan pengetahuan atas AI
 - i. Buatan manusia untuk membantu manusia memenuhi kebutuhan dan keinginan berbagai aktivitas akademis dan non akademis, antara lain aset produksi, edukasi, berkarya, meriset
 - ii. Memiliki banyak kelebihan dan keunggulan, namun kekurangannya termasuk dapat merugikan ketika tidak digunakan secara baik dan benar, maka penggunaan dan perkembangannya harus dipantau dan diawasi agar berjalan ke arah yang bijak.
 - iii. Eksistensi yang tidak dapat dihilangkan sebab sudah bagian dari hidup sehari-hari, maka merupakan perkembangan teknologi yang harus diterima
 - iv. Teknologi yang dibuat untuk menyerupai pemikiran manusia

- v. Mayoritas memikirkan dan mereferensikan ChatGPT

Partisipan-partisipan sudah memiliki pengetahuan dasar tentang AI, dan diakui bahwa dapat digunakan untuk tujuan baik dan membantu manusia, serta merugikan apabila tidak bijak penggunaannya.

- b. Penggunaan AI untuk membantu pengerjaan tugas DKV
 - i. Gaby (Ketua HMDKV, 2021): Hanya menggunakan ChatGPT untuk mencari inspirasi dan referensi untuk menulis caption dan copywriting lainnya. Tidak menggunakan AI untuk membantu mengerjakan tugas desain.

Penggunaan ChatGPT untuk memberi ide di ambang membantu dan tidak membantu, sebab diakui tidak memiliki kepekaan dan esensi manusia. Hingga, terkadang hasil generasi ChatGPT tidak sesuai bahasan yang diharapkan, maka hanya digunakan untuk inspirasi. Mengatakan pasti akan menggunakan AI lagi tetapi sekedar referensi, alat membantu perbandingan, dan studi kasus terutama sebab perkembangan dan implementasi AI dalam kehidupan sehari-hari tidak dapat dihindari.

- ii. Elyn (2023): Menggunakan AI untuk banyak hal, termasuk ChatGPT untuk brainstorming ketika menginginkan mengenerasi ide cepat sebab tidak memiliki inspirasi. Namun ide-ide yang diberikan diolah kembali olehnya dan sebatas inspirasi. Contoh, ia menggunakan ChatGPT untuk memberi ide atas interaksi-interaksi antara manusia dan hewan untuk tugas mata kuliah Drawing Principles.

Ide-ide yang diberikan ChatGPT menjadi inspirasi yang ia olah dan kembangkan lagi berdasarkan keinginannya. Ia mengatakan ini sangat membantu ketika tidak yakin atau kurang memiliki ide dan inspirasi. Juga menggunakan ChatGPT untuk membantu menulis laporan. Mengatakan ia pasti akan menggunakan AI lagi untuk membantu pengerjaan tugasnya melalui memberi inspirasi dan referensi, namun menambah penggunaan AI harus dilakukan dan dieksplorasi dengan sikap waspada atas hak cipta dan regulasi, serta untuk tidak menggunakan AI untuk segalanya, hasil AI sebagai referensi saja.

- iii. Gabrielle (2021): menggunakan ChatGPT untuk copywriting, ketika tidak yakin atau kekurangan ide dan inspirasi untuk memberi karya judul, untuk menerjemahkan Bahasa Indonesia menjadi Bahasa Inggris sebab tata bahasa ChatGPT lebih akurat daripada Google Translate. Hasil dari ChatGPT selalu dipilah lagi sebab tidak selalu akurat dan sesuai
- iv. Devon (2022, HMKDV): Membuat foto-foto lama dan buram berkualitas jernih menggunakan AI untuk karya VCD 2. Hasil koreksi AI ia tanggap 90 persen dapat digunakan dan mencukupi kebutuhan dan ekspektasi

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

- v. Jessica (2020): Tidak pernah menggunakan AI untuk membantu pengerjaan tugas DKV, namun telah menggunakan Midjourney dalam tugas studi kasus yang membandingkan karya hasil AI dan manusia. Mengatakan kemungkinan besar akan menggunakan Midjourney lagi sebab dapat sangat membantu terutama dalam mencari inspirasi. Ia menambahkan juga bahwa ia pasti akan menggunakan AI lagi untuk membantu pengerjaan tugas DKV sebab sudah terimplementasi di Photoshop, Illustrator, dan software desainer grafis lainnya maka tidak dapat dihindari.
- vi. Sherline (2023): Menggunakan AI untuk mencari referensi, ide, atau melengkapi dalam fase brainstorming dan mindmapping yang nantinya di aplikasi di karya
- vii. Leo (2021, GDC): ChatGPT digunakan untuk menemukan istilah sesuatu yang ia ketahui tetapi tidak ingat atau mengetahui apa istilahnya, sebab ketika menggunakan Google terkadang hasilnya tidak keluar. Menggunakan AI untuk membuat Slideshow Presentasi sebab bobot penilaian tidak terlalu berat di hal tersebut. Mengatakan akan menggunakan AI lagi untuk membantu pengerjaan tugas DKV, namun sebatas referensi dan inspirasi sebab hasil generasi AI seringkali abstrak.

- viii. Naufal (2021, GDC): Belum pernah menggunakan AI untuk membantu pengerjaan tugas DKV, namun pernah untuk coding game yang bukan merupakan tugas dari mata kuliah-mata kuliah DKV. Hal tersebut membantunya sebab ia bukan coder, namun mengaku ia hanya memperhatikan fungsionalitasnya dan kemungkinan sebenarnya tidak rapi.
- ix. Axel (2020): Menggunakan Dall-E 2 untuk inspirasi visual, sebab melalui menelusuri pinterest kemungkinan tidak ditemukan yang sesuai gambaran. Penggunaan ini sangat membantu sebab Dall-E 2 membantu menggambarkan inspirasi yang lebih jelas dan sesuai keinginan. Bersikap waspada atas penggunaan AI, tetapi mengatakan pasti akan menggunakan Dall-E 2 lagi sebab sangat membantu memberi inspirasi, maka ia akan memanfaatkan.

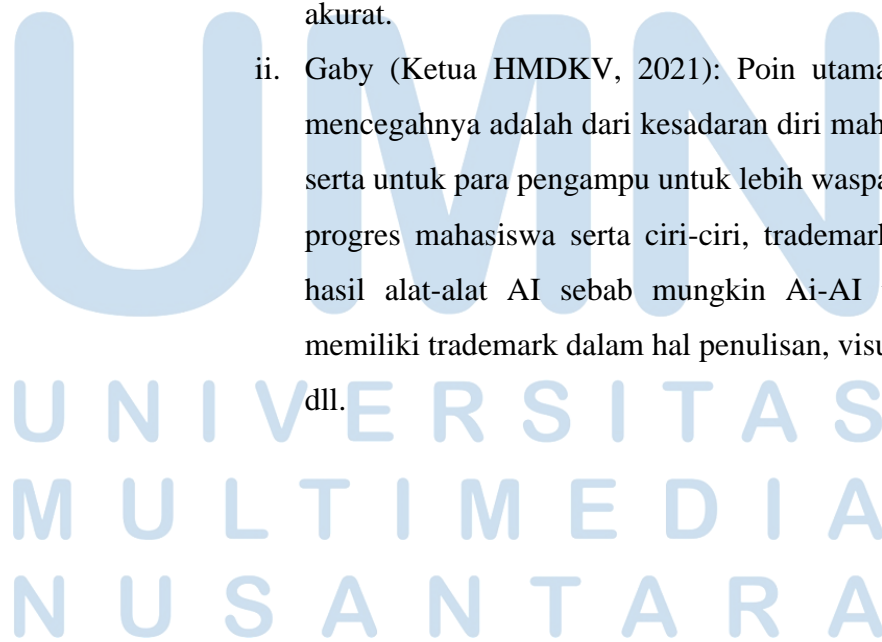
Waspada sebab belum ada hak cipta dan asal-usul hasil generatif AI tidak memiliki sumber yang jelas, maka ia mempertanyakan apakah AI benar-benar etis digunakan untuk membantunya. Menambah bahwa adanya breakdown spesifik dan jelas untuk penggunaan AI atas apa saja yang diperbolehkan dan dilarang akan sangat membantu. Serta, di Indonesia AI masih merupakan sesuatu yang kurang diimplementasi dan dipelajari.

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

Semua berpikir mahasiswa perlu mempelajari dan terus menambah pengetahuan tentang AI semasa berkembang atas hak, regulasi, database pelatihan, dan lainnya agar tidak terkena hak cipta dan menggunakan AI secara etis. Juga, ditekankan atas penggunaan AI sebatas referensi dan inspirasi, keniscayaan implementasi AI dalam software-software DKV dan kehidupan sehari-hari, serta melawannya penggunaan hasil generasi AI seadanya.

c. Mencegah terjadinya plagiasi dan kecurangan akibat AI dalam DKV UMN

- i. Gabrielle (2021): Mereferensi regulasi yang sudah ada, yaitu apabila diketahui melakukan plagiasi, akan diberi nilai buruk dan diberikan Surat Peringatan. Namun untuk mengatasi terjadinya plagiasi dan kecurangan menurutnya harus dimulai dari kesadaran diri mahasiswa. Peraturan juga dapat diperketat, dan akan baik apabila terdapat mesin yang dapat mengecek orisinalitas suatu karya secara akurat.
- ii. Gaby (Ketua HMDKV, 2021): Poin utama untuk mencegahnya adalah dari kesadaran diri mahasiswa, serta untuk para pengampu untuk lebih waspada atas progres mahasiswa serta ciri-ciri, trademark karya hasil alat-alat AI sebab mungkin Ai-AI tertentu memiliki trademark dalam hal penulisan, visualisasi, dll.



iii. Axel (2020): Menyetujui tanggapan-tanggapan sebelumnya dan menambah bahwa menurutnya, peraturan yang berlaku di UMN atas AI tidak cukup tegas sebab seingatnya, ia baru diberikan pemberitahuan tentang penggunaan AI pada semester 4 dan oleh satu Dosen yaitu Pak Dedy. Sedangkan ia amati sudah banyak mahasiswa menggunakannya. Menambah bahwa diperlukan kerjasama dari dua sisi antara peraturan dan kesadaran diri mahasiswa.

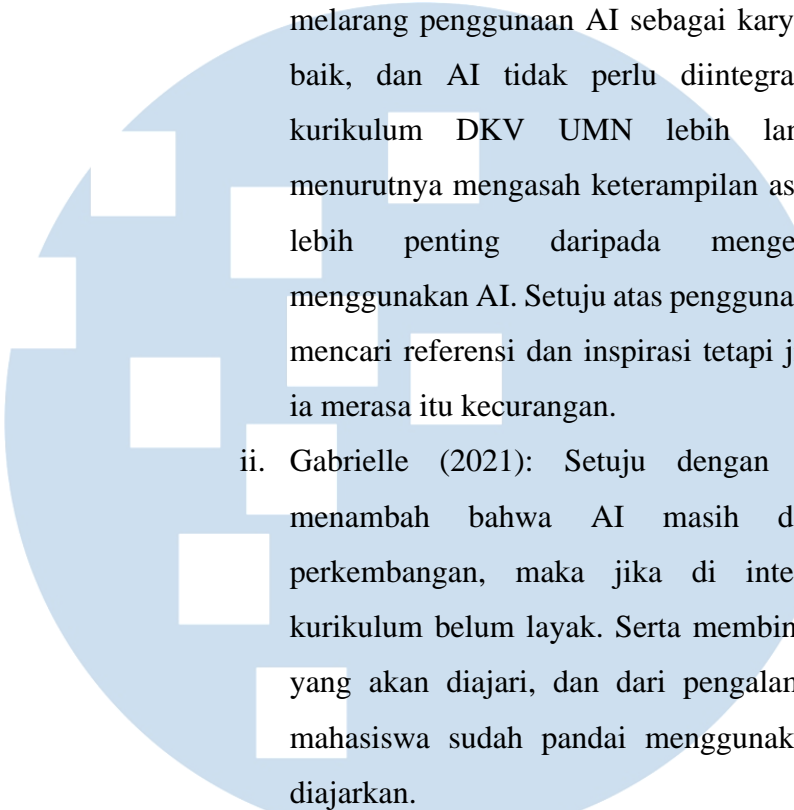
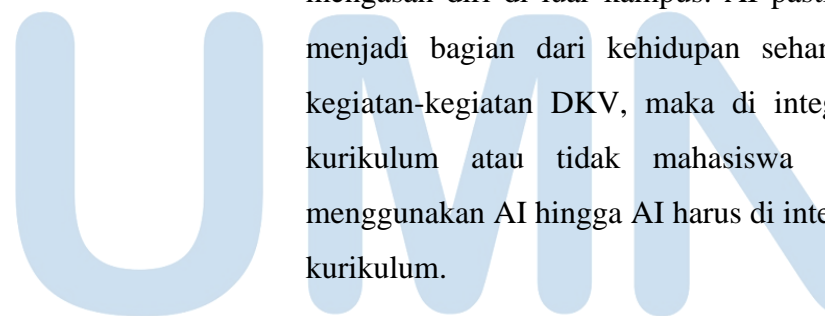
iv. Jessica (2020): Menambah dengan memberi tekanan pada kesadaran diri mahasiswa

v. Naufal (2021, GDC): Setuju dan menambah untuk memperketat peraturan di kampus sebab jika menunggu dari pemerintah, sepertinya akan lama untuk mendapat regulasi dan peraturan atas AI. Ia melihat bahwa banyak mahasiswa yang lolos setelah menyalahgunakan AI, maka peraturan perlu diperketat dan mungkin diperlukan software untuk mendeteksi plagiasi dan penggunaan AI.

Partisipan-partisipan lainnya merasa semua telah disampaikan dengan statement-statement sebelumnya.

d. Apakah kurikulum DKV UMN perlu diubah untuk mengimplementasi AI dan mempersiapkan mahasiswa atas dampak yang sudah, akan, dan mungkin terjadi akibat AI?

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

- 
- 
- i. Naufal (2021, GDC): Peraturan-peraturan yang melarang penggunaan AI sebagai karya final sudah baik, dan AI tidak perlu diintegrasikan dalam kurikulum DKV UMN lebih lanjut. Sebab, menurutnya mengasah keterampilan asli mahasiswa lebih penting daripada mengetahui cara menggunakan AI. Setuju atas penggunaan AI sebatas mencari referensi dan inspirasi tetapi jika melebihi, ia merasa itu kecurangan.
- ii. Gabrielle (2021): Setuju dengan Naufal dan menambah bahwa AI masih dalam tahap perkembangan, maka jika di integrasi dalam kurikulum belum layak. Serta membingungkan apa yang akan diajari, dan dari pengalamannya, para mahasiswa sudah pandai menggunakan AI tanpa diajarkan.
- iii. Elyn (2023): Ia juga mengamati bahwa para mahasiswa pandai menggunakan AI melalui mengasah diri di luar kampus. AI pasti akan tetap menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari serta kegiatan-kegiatan DKV, maka di integrasi dalam kurikulum atau tidak mahasiswa pasti tetap menggunakan AI hingga AI harus di integrasi dalam kurikulum.

iv. Axel (2020): Mengatakan sebaiknya memantau dan melihat perkembangan AI; apabila di masa depan AI menjadi alat standar dalam pekerjaan desainer grafis seperti photoshop dan illustrator, maka kurikulum perlu mengajar tentang AI. Sekarang fungsi dan penggunaan AI untuk pekerjaan desainer grafis belum matang dan jelas untuk bagian apa saja dan bagaimana, maka kini belum layak di integrasi. Kini peraturan-peraturan kampus atas penggunaan AI untuk mencegah penyalahgunaan dan sebatas meningkatkan kreativitas mahasiswa sebagai inspirasi dan referensi sudah baik dan cukup untuknya.

Disebabkan semua partisipan setuju bahwa kini AI belum layak di integrasi dalam kurikulum, penulis menantang bahwa dengan adanya AI yang dapat men-generasi visual, desain, copywriting, memberi ide, dan lainnya, cara kerja desainer sudah berubah. Maka apapun yang dapat diajarkan ke mahasiswa DKV untuk memanfaatkan AI, contohnya menulis prompt ChatGPT atau Midjourney yang lebih tepat sasaran dan keinginan merupakan hal penting. Serta dengan cara itu, mahasiswa akan lebih transparan dengan para pengampunya sebab sudah disebutkan, diajarkan, dan diarahkan untuk menggunakannya di kelas, hingga AI tidak dipandang sebagai suatu “taboo” lagi tetapi sesuatu yang disarankan dan diarahkan untuk digunakan. Tanggapan atas tantangan penulis adalah sebagai berikut:

- v. Jessica (2020): Berpendapat bahwa AI kini jika ingin digunakan mahasiswa tidak masalah karena sudah sangat berpengaruh, namun untuk dimasukkan dalam kurikulum tidak diperlukan sebab AI sebaiknya dipelajari di luar akademik, dimana mahasiswa yang memiliki minat mempelajari mencari tahu mandiri.
- vi. Naufal (GDC, 2021): Setuju dengan pendapat Jessica, dan menambah bahwa AI hanya alat untuk mempermudah, dan jika di integrasi dalam kurikulum untuk mengajar cara menggunakannya akan menggantikan proses kreatif yang seharusnya mahasiswa pikirkan sendiri. Dan mengajar mahasiswa cara menulis prompt merupakan penghabisan waktu sebab mahasiswa dapat mempelajari hal tersebut di luar kampus, dan banyak yang sudah pandai tanpa diajarkan.
- e. Apakah anda khawatir akan dampak AI terhadap profesi desainer grafis?
- i. Gaby (Ketua HMDKV, 2021): Setengah-setengah sebab AI tidak memiliki esensi manusia, hingga ketika diberi prompt untuk membuat desain tidak selalu tepat sasaran. Sedangkan desainer grafis manusia dapat merevisi dan mengubah desain sesuai permintaan klien. Mengatakan esensi manusia diperlukan untuk melakukan berbagai tugas desainer, AI tidak dapat digunakan untuk mengatasi semua hal, dan adalah alat untuk membantu pekerjaan desainer grafis melainkan menggantikan profesinya.

ii. Elyn (2023): Profesi desainer grafis tidak akan digantikan dengan AI sebab AI hanyalah alat buatan manusia, maka sebagai manusia desainer grafis seharusnya tidak khawatir akan digantikan AI. Pikiran yang harusnya diadopsi oleh desainer grafis adalah pandangan yang terbuka dengan perkembangan teknologi, dan bahwa eksistensi AI akan membantunya sebagai desainer dan untuk mendapat wawasan yang lebih. Sebagai contoh, kini referensi-referensi untuk desainer grafis menjadi lebih banyak, variatif, dan dapat dikustomisasi akibat adanya AI.

iii. Axel (2020): Mengaku ia sebenarnya khawatir sebab mengamati bahwa walaupun AI dibuat oleh manusia, terdapat beberapa yang dibuat untuk menyelesaikan sesuatu yang tidak bisa dilakukan oleh manusia. Namun untuk profesi desainer grafis bagi manusia, ia merasa tidak akan pudar atau hilang akibat AI, melainkan akan berevolusi dan berkembang bersama dan akibatnya.

iv. Jessica (2020): Tidak khawatir AI akan menggantikan profesi desainer grafis sebab otak manusia lebih kompleks dibanding AI, namun khawatir sebab lebih banyak orang yang tidak memiliki latar belakang edukasi desain grafis dapat mendesain bermodalkan AI.

- v. Gabrielle (2021): Setengah-setengah khawatir dan tidak sebab mereka tanpa latar belakang desain grafis dapat menghasilkan desain dengan mudah dan cepat melalui menyetik prompt bermodalkan AI. Namun AI dapat dimanfaatkan sebaik-bijaknya untuk membantu desainer grafis membuat konsep dan lainnya. Serta, terdapat kerugian jika desainer grafis menjadi terlalu bergantung pada AI untuk membantunya. Misalnya ketika memerlukan ide atau konsep, desainer langsung bertanya ke ChatGPT untuk generasi 10. Hingga, ia khawatir kreativitas manusia dapat menjadi terbatas akibat AI.
- vi. Leo (2021, GDC): Merefereasikan dahulu ketika pekerjaan desainer grafis semua dilakukan secara manual, dan dengan perkembangan komputer dan software-software desain terjadilah digitalisasi profesi desainer grafis. Para desainer memanfaatkan perkembangan teknologi untuk dijadikan alat mereka, hingga grafis berkembang dan berubah melainkan musnah. Ia berpikir AI merupakan disrupsi yang nantinya akan dirangkul dan dimanfaatkan sebagai alat untuk desainer grafis, maka sebaiknya AI diterima, dipelajari, dan dimanfaatkan sebagai alat.

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

Namun ia menambahkan gambaran situasi dimana apabila di masa depan, karya AI yang tidak diolah kembali manusia diterima dan tidak dipedulikan bahwa karya itu tidak ada sentuhan tangan manusia lanjut setelah prompting? Kini AI baiknya dipandang sebagai alat untuk memperkaya karya-karya desainer grafis, namun mungkin ternyata masyarakat berjalan waktu menjadi menerima karya AI apa adanya, dan desainer grafis manusia menjadi tersisihkan dan dianggap kurang penting.

vii. Sharon (2023): Menambahkan bahwa beberapa manusia memandang AI sebagai jalan pintas, serta mengaku bahwa AI dapat membantu desainer grafis dalam berbagai hal, contohnya mencegah rasa stres akibat mentok memikirkan ide. Namun khawatir tidak khawatirnya sebaiknya memperhatikan pengembangan teknologi dan peran mahasiswa dalam pengembangan tersebut. Desainer seharusnya berhati-hati menggunakan AI dan mengingat untuk menggunakannya hanya untuk kebaikan manusia.

viii. Sherline (2023): Opiniya sudah disentuh dari penyampaian-penyampaian sebelumnya, namun menekankan bahwa rasa kekhawatiran mungkin sebaiknya diganti dengan rasa waspada atas perkembangan AI.

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

Akan baik apabila melakukan observasi atas perkembangan AI untuk mengawasi apakah AI harus dikhawatirkan secara minimal kedepannya atau akan segera sangat mengkhawatirkan pada lingkup kerja desainer grafis. Ia menambahkan bahwa kini sepertinya AI belum sesuatu yang perlu dikhawatirkan akan menggantikan profesi desainer grafis.

- ix. Suviana (2023): Tidak khawatir sebab setidaknya AI memerlukan manusia untuk memprogram AI, maka mungkin lapangan pekerjaan akan berubah tetapi AI tidak akan mengendalikannya di atas manusia. Menyebutkan bahwa jika dilihat dari sisi tersebut, mungkin akan terlihat beberapa kesempatan untuk membuka lapangan pekerjaan desainer grafis untuk memprogram AI.

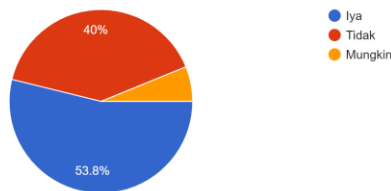
3.1.2 Metode Kuantitatif

3.1.2.1 Survei

Menurut Sujarweni (2015), penelitian survei dilakukan melalui menyusun daftar pertanyaan yang lalu diberikan pada suatu kelompok untuk mengumpulkan informasi dan meneliti suatu gejala atau perilaku. Disebarkan survei lewat *Google Forms* kepada mahasiswa DKV di UMN dengan 65 responden. Survei dibagikan dengan tujuan mendapat data pengetahuan dan penggunaan kecerdasan buatan mahasiswa Desain Grafis guna pengerjaan tugas/pekerjaan mereka. Link survei disebarluaskan melalui media sosial Line, serta penulis menyempirkan mahasiswa-mahasiswa DKV di kampus UMN dan menunjukkan QR code survei ke mereka untuk mendapat responden dari berbagai Angkatan mahasiswa DKV.

Semua 65 responden berusia 18-25 tahun dan sedang menempuh gelar Sarjana (S1). 72.3% berdomisili di Tangerang, 21.5% di Jakarta, dan sisahnya di Depok, Tangerang Selatan, dan Bogor. 46.2% responden dari Angkatan 2020, 23.1% dari Angkatan 2021, 13.8% dari Angkatan 2023, 12.3% dari 2022, lalu 4.6% dari Angkatan 2017, 2018, dan 2019. 53,8% responden pernah menggunakan AI untuk membantu pengerjaan tugas atau kerja DKV mereka, sedangkan 40% tidak pernah, dan 6.2% tidak yakin mereka pernah atau tidak.

Apakah anda pernah menggunakan kecerdasan buatan (ChatGPT, Designs.ai, Fotor, Adobe Sensei, Uizard, Midjourney, Deep Art Effects, dll) untuk membantu pengerjaan tugas atau kerja DKV?
65 responses

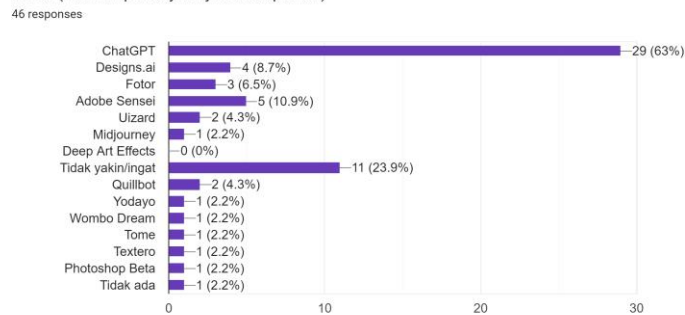


Gambar 3.38 Survei: Pernah menggunakan AI untuk tugas desain?

60.7% dari responden yang pernah atau mungkin menggunakan AI untuk membantu pengerjaan tugas desain mereka telah menggunakan ChatGPT, 32.1% tidak ingat, Designs.ai telah digunakan 7.1% dari responden, dan Adobe Sensei, Midjourney, Quillbot, Yodayo, Wombo Dream, Tome, Textero, dan Photoshop Beta masing-masing memiliki satu responden yang telah menggunakannya. Hingga alat AI khusus desain grafis belum terlalu marak di kawasan mahasiswa DKV UMN dan, terdapat persentase kedua terbesar (23.9%) atas responden yang tidak mengingat alat AI yang pernah digunakan.

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

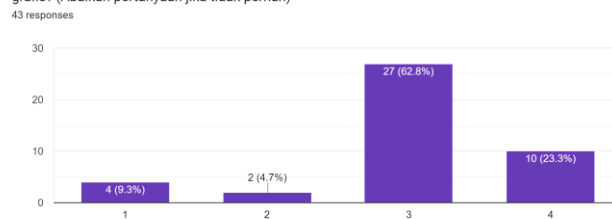
Kecerdasan buatan apa yang anda pernah gunakan untuk membantu pengerjaan tugas/kerja DKV anda? (Abaikan pertanyaan jika tidak pernah)



Gambar 3.39 Survei: AI apa yang anda gunakan?

65% dari responden yang telah menggunakan AI untuk membantu pengerjaan tugas menyatakan AI lumayan membantu mereka, 15.4% menyatakan AI sangat membantu, 11.5% menyatakan tidak membantu sama sekali, dan 7.7% menyatakan sedikit membantu. Hingga 80,5% responden berpendapat AI adalah alat membantu baik untuk proses pengerjaan desain.

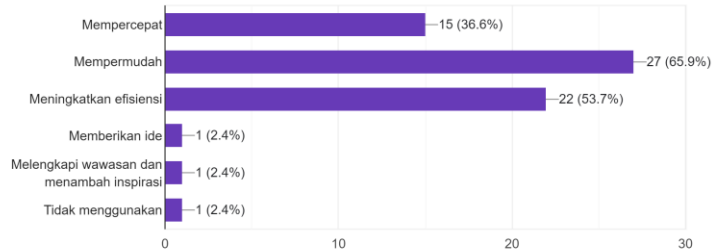
Seberapa membantu kecerdasan buatan yang anda gunakan dalam pengerjaan tugas/kerja desain grafis? (Abaikan pertanyaan jika tidak pernah)



Gambar 3.40 Survei: Seberapa membantu AI?

Pertanyaan selanjutnya membolehkan responden untuk memilih lebih dari satu respon. 62.5% dari responden yang telah menggunakan AI untuk membantu proses pengerjaan tugas menyatakan AI telah mempermudah tugas, 37,5% menyatakan mempercepat, 45,8% meningkatkan efisiensi, serta 4.2% masing-masing “memberikan ide” dan “melengkapi wawasan dan menambah inspirasi.”

Jika membantu, bagaimana alat/alat-alat kecerdasan buatan tersebut membantu anda? (Pilih "other" jika tidak membantu atau ada opini lain. Abaikan pertanyaan jika tidak pernah)
41 responses



Gambar 3.41 Survei: Bagaimana AI membantu?

Hal-hal yang mahasiswa gunakan AI untuk membantu pengerjaan tugas termasuk parafrase, menjelaskan soal, memberi ide, inspirasi, dan referensi visual dan untuk jurnal, membantu mencari keyword, copywriting, dan mengedit foto. 85% dari semua responden berpendapat bahwa kurikulum pendidikan tinggi desain grafis perlu diubah untuk mengimplementasi AI dan mempersiapkan mahasiswa atas dampak yang telah, akan, dan mungkin terjadi akibat teknologi AI.

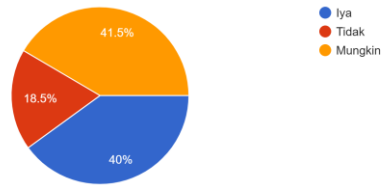
Menurut anda, apakah kurikulum pendidikan tinggi desain grafis perlu diubah untuk mengimplementasi kecerdasan buatan dan mempersi...in terjadi akibat teknologi kecerdasan buatan?
65 responses



Gambar 3.42 Survei: Apakah kurikulum perlu diubah?

Mayoritas responden (47.5%) tidak yakin apakah AI akan menghasilkan dampak yang mengkhawatirkan terhadap profesi desainer grafis, 35% menyatakan khawatir, dan 17.5% menyatakan tidak khawatir. Terlihat bahwa dampak AI kurang dipahami dan dapat diukur waktu kini menurut mahasiswa-mahasiswa.

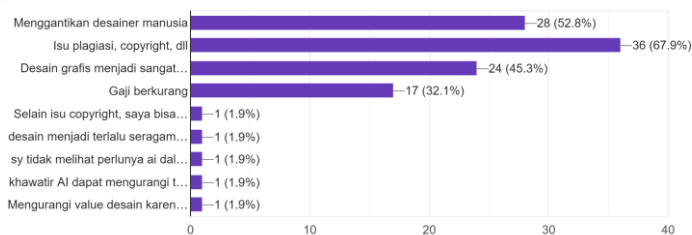
Apakah anda khawatir akan dampak kecerdasan buatan terhadap profesi desainer grafis?
65 responses



Gambar 3.43 Survei: Apa anda khawatir dampak AI?

Mahasiswa-mahasiswa yang khawatir dan mungkin khawatir atas dampak AI terhadap profesi desainer grafis mengatakan disebabkan isu plagiarisi, copyright, dan legal lainnya, menggantikan desainer manusia, desain mudah dihasilkan oleh orang awam, dan gaji berkurang. Ditambah terdapat kekhawatiran nilai desain akan berkurang sebab AI dengan cepat dapat men generasi dan mengurangi keunikan desain atau membuat desain seragam.

Jika "iya" atau "mungkin", mengapa? (Abaikan pertanyaan jika "tidak")
53 responses



Gambar 3.44 Survei: Mengapa anda khawatir dampak AI?

Mahasiswa-mahasiswa yang tidak khawatir mengatakan disebabkan mengoperasikan AI memerlukan kreativitas manusia, AI tidak dapat memahami konteks melainkan hanya mengambil sampel dan mengandalkan data pelatihannya, AI justru perlu dimanfaatkan melainkan dikhawatirkan, AI tidak dapat menghasilkan sesuatu yang baru sebab tidak memiliki pemikiran atau kemampuan inovasi, manusia harus bersifat terbuka dan ingin mempelajari hal baru termasuk AI dan AI tidak selalu menghasilkan generasi yang sesuai sedangkan desainer grafis manusia terlatih untuk melakukan hal tersebut.

3.1.2.2 Tabel Dampak Penggunaan AI Terhadap Kreativitas Mahasiswa

Ditekankan oleh para stakeholder bahwa kreativitas manusia merupakan kualitas yang tidak dapat digantikan dengan mesin. Berdasarkan dan menurut hasil survei dan FGD dengan mahasiswa DKV UMN, berikut ringkasan tanggapan dampak AI terhadap kreativitas.

Tabel 3.1 Penggunaan AI Mahasiswa dan Dampak ke Kreativitas

Alat AI	Penggunaan Mahasiswa	Dampak ke Kreativitas
1 ChatGPT	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis copywriting • Brainstorming (mengenerasi ide cepat sebab tidak memiliki inspirasi, memberi ide karya judul, referensi, nama, tampak, sifat karakter, mencari solusi) • Membantu menulis laporan (Mencari referensi jurnal atau teori) • Menerjemah bahasa indonesia menjadi inggris • Mencari istilah sesuatu yang diketahui tetapi tidak ingat/mengetahui apa istilahnya • Parafrase • Menjelaskan pertanyaan atau hal tertulis yang tidak dipahami 	<ul style="list-style-type: none"> • Beberapa mahasiswa mengatakan membantu ketika tidak memiliki ide, dan hasil generasi ChatGPT dijadikan inspirasi yang dikembangkan mahasiswa • Terdapat kekhawatiran akan mengandalkan ChatGPT untuk men generasi ide, inspirasi, copywriting, dll hingga kreativitas desainer terbatas
2 Midjourney/ Dall-E	<ul style="list-style-type: none"> • Visualisasi referensi, inspirasi, konsep • Pembuatan aset dan visual 	<ul style="list-style-type: none"> • Khawatir dapat dilihat atau dijadikan jalan pintas terutama di industri yang menginginkan kecepatan • Disampaikan bahwa ilustrasi dalam media tradisional tidak dapat digantikan seni generatif AI

ChatGPT merupakan alat AI yang disebutkan telah digunakan oleh mayoritas mahasiswa responden survei dan partisipan FGD, serta alat AI seni generatif termasuk Midjourney dan Dall-E merupakan topik dengan berbagai tanggapan serta disorotkan oleh para mahasiswa ketika membahas AI dalam konteks kurikulum DKV UMN. Tanggapan mahasiswa berbeda-beda atas dampak ChatGPT dan AI generatif seni terhadap kreativitas, dengan tekanan bahwa AI merupakan “pedang bersisi dua” dan ketika digunakan sebagai referensi dan inspirasi berdampak positif terhadap kreativitas. Sebab, AI memungkinkan penghasilan referensi dan inspirasi yang lebih sesuai keinginan mahasiswa, contohnya men generasi ide sebagai inspirasi untuk tugas yang meminta ilustrasi interaksi manusia dengan hewan.

Berbagai mahasiswa memandang ChatGPT sebagai “Google baru” yang mempercepat proses mencari informasi, referensi, dan inspirasi serta merasa terbantu, beberapa mahasiswa dan dosen mengatakan percepatan

tersebut dapat membuat desainer memiliki waktu lebih banyak untuk melakukan perancangan karya, hingga dapat dipandang sebagai berdampak positif terhadap kreativitas disebabkan mempercepat proses repetitif dan tidak memerlukan kreativitas. Namun, ChatGPT juga telah diamati oleh berbagai dosen dan mahasiswa digunakan untuk menghasilkan ide dan konsep. Hal tersebut berdampak negatif sebab mahasiswa tidak memikirkan idenya sendiri melainkan mengandalkan ChatGPT.

3.2 Metode Analisis

Analisis Fenomenologi Interpretatif (IPA) menurut Alase (2017) adalah pendekatan analisis kualitatif yang memungkinkan peneliti untuk mengembangkan penelitian melalui pengalaman-pengalaman partisipan-partisipan atas fenomena yang diteliti dan dialami partisipan. Penulis akan mendalami pengalaman mereka yang mengalami fenomena kecerdasan buatan dalam pendidikan tinggi desain grafis dengan metode analisis IPA untuk menjawab rumusan masalah.

3.2.1. Tahap Penelitian

Menurut Purnamasari et al (2018), tahapan-tahapan penelitian IPA adalah berikut

- 1) Mengumpulkan data dari partisipan
- 2) Membaca hasil pengumpulan data berulang kali
- 3) Melakukan pencatatan awal dengan memeriksa makna kata dan bahasa hasil pengumpulan data. Ini meliputi komentar eksploratoris yang terdiri dari komentar deskriptif, komentar linguistik, dan komentar konseptual
- 4) Mengembangkan tema-tema yang muncul
- 5) Membandingkan dan mencari hubungan antar tema
- 6) Lanjut ke kasus selanjutnya
- 7) Mencari pola-pola yang repetitif antar kasus
- 8) Mendeskripsikan pola induk

3.2.2. Subjek Penelitian

Penulis akan mengikuti alur berikut dalam penelitiannya:

- 1) Mengumpulkan data dari partisipan:
 - a. Dekan FSD UMN
 - b. Kaprodi DKV UMN
 - c. Mahasiswa DKV
 - d. Dosen-dosen DKV UMN
- 2) Setelah selesai mengkoleksi data dari satu partisipan, melakukan tahap 2 – 5 tahap penelitian. Lalu lanjut koleksi data dari partisipan selanjutnya dan melakukan tahap 2 – 5 tahap penelitian sampai semua partisipan telah diliputi.
- 3) Antar kasus-kasus partisipan-partisipan, mencari pola repetitif antar kasus
- 4) Mendeskripsikan pola induk

3.2.3. Proses Analisis

Penulis akan mengikuti alur berikut dalam penelitiannya:

- 1) Mengumpulkan data dari partisipan:
 - a. Wawancara:
 - i. Dekan FSD UMN atas pandangan dan sarannya untuk integrasi AI dalam kurikulum DKV
 - ii. Kaprodi DKV UMN atas pandangan dan sarannya untuk integrasi AI dalam kurikulum DKV
 - iii. Dosen-dosen DKV UMN
 - b. Survei dan FGD:
 - i. Mahasiswa DKV atas pandangan dan sarannya untuk integrasi AI dalam kurikulum DKV
- 2) Setelah selesai mengkoleksi data dari satu partisipan, melakukan tahap 2 – 5 tahap penelitian. Lalu lanjut koleksi data dari partisipan

selanjutnya dan melakukan tahap 2 – 5 tahap penelitian sampai semua partisipan telah diliputi.

- 3) Antar kasus-kasus partisipan-partisipan, mencari pola repetitif antar kasus
- 4) Mendeskripsikan pola induk

