

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Metodologi Penelitian

Penulis menggunakan metodologi gabungan dalam penelitian ini, yaitu metode kualitatif dengan melakukan wawancara dalam memperoleh data yang lebih akurat dan tepat dan metode kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner kepada target *audience* yang dituju.

##### 3.1.1 Metode Kualitatif

Penulis menggunakan metode kualitatif berupa wawancara yang ditujukan kepada narasumber dalam tujuan untuk melengkapi data terkait etika dalam menggunakan AI.

##### 3.1.1.1 Wawancara

Wawancara adalah sebuah metode pengumpulan informasi berupa data yang dilakukan melalui kegiatan berupa tanya jawab secara lisan dan tatap muka antar pihak dengan mempunyai suatu tujuan tertentu (Sudijono, 2011). Penulis melakukan wawancara secara tatap muka di Universitas Multimedia Nusantara kepada dua narasumber yaitu dengan Dr. Prio Utomo, S.T, MPC selaku Ketua Program Studi Magister Manajemen Teknologi Universitas Multimedia Nusantara yang dijadwalkan pada tanggal 4 Maret 2024, pukul 12.00 WIB. Selain itu penulis juga melakukan wawancara kepada Ir. Andrey Andoko selaku Wakil Rektor Bagian Administrasi Umum dan Keuangan Universitas Multimedia Nusantara yang dilaksanakan pada 18 Maret 2024, pukul 13.30 WIB.

Tujuan dari wawancara terhadap kedua narasumber yang dilakukan khususnya untuk mendapatkan *insight* dan informasi yang lebih mendalam seputar dunia teknologi AI mulai dari pengertian AI itu sendiri, sisi positif dan negatif hadirnya teknologi AI di zaman yang modern, etika penggunaan AI yang bijak, dan juga potensi

kecanggihan perkembangan teknologi AI di masa yang akan datang. Dari data dan informasi yang didapatkan dari narasumber, nantinya hasil tersebut akan digunakan sebagai panduan bagi penulis untuk merangkai dan mengolah informasi secara visual ke dalam bentuk konten pada media utama dan sekunder.

#### 1) **Interview** kepada **Dr. Prio Utomo, S.T, MPC**

Penulis melakukan wawancara kepada Dr. Prio Utomo untuk meendapatkan *insight* yang lebih mendalam seputar dunia AI. Dari hasil wawancara, beliau berpendapat bahwa AI adalah sebuah alat berbasis teknologi yang berperan untuk menggantikan cara manusia berpikir. Menurut pandangan beliau, kalangan remaja khususnya Gen Z tentunya harus mengetahui dan memahami teknologi AI di era dunia digital yang sudah semakin berkembang dimana AI dapat mempercepat pekerjaan melalui proses otomatisasi yang dilakukan.

Terkait hal bertetika dalam penggunaan tools AI, tergantung pada jenis karya yang ingin dicapai. Contohnya dalam hal kebutuhan publikasi akademis, tentunya menyalin hasil AI secara langsung dengan *copy paste* tetap tidak diperbolehkan karena hasil dari AI yang berbasis pada kemampuan mesin teknologi tidak dapat dipertanggung jawabkan. Melalui hal ini sebaliknya AI digunakan untuk sebagai referensi pendukung dan juga untuk memperkaya inovasi pada karya atau *output* yang ingin dirancang sehingga dapat lebih maksimal.

Dengan hadirnya beragam *tools* berbasis AI pada berbagai *platform* aplikasi digital, beliau berpendapat bahwa hal ini tentunya berpotensi untuk mempercepat pekerja atau pengguna yang tadinya manusia tidak bisa berpikir secara komprehensif, namun AI dapat memberikan solusi untuk membantu permasalahan yang ingin diselesaikan. Namun hal ini tentunya juga tetap berada dalam keputusan manusia sehingga inovasi

yang dihadirkan oleh teknologi AI dapat dimanfaatkan dengan baik dan benar di masa yang akan datang.

Dalam tiga hingga lima tahun kedepan, menurut pendapat beliau teknologi AI tentunya akan terus berkembang khususnya pada pemanfaatan AI yang semakin luas dan canggih, namun kegunaannya masih dipertanyakan karena di era sekarang pun AI sudah cukup canggih untuk mendukung keperluan produktivitas para pekerja dari yang sederhana hingga kompleks.

Terakhir, beliau juga menekankan bahwa pada ujungnya meskipun teknologi AI sudah semakin *powerfull* namun tetap tidak dapat menggantikan peran manusia karena kemampuannya yang masih sangat jauh untuk berpikir dan menciptakan karya – karya inovatif dan kreatif seperti manusia.



Gambar 3.1 Wawancara dengan Dr. Prio Utomo, S.T, MPC

## 2) **Interview** kepada Ir. Andrey Andoko, M.Sc., Ph.D.

Penulis juga melakukan wawancara kepada Ir Andrey Andoko dalam memperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai penggunaan teknologi atau *tools* berbasis AI. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, beliau berpendapat AI bukan sesuatu hal yang baru, melainkan menjadi salah satu cabang keilmuan di bidang *computer science* yang mendefinisikan AI

sebagai algoritma komputer untuk dapat meniru cara berpikir manusia dalam menyelesaikan suatu masalah tertentu.

Dengan kehadiran setiap teknologi yang canggih seperti AI, tentunya terdapat dua sisi yaitu positif dan negatif. Dari sisi baiknya, AI dapat membantu peran manusia untuk mengerjakan dan meningkatkan produktivitas kerja dalam menghasilkan sesuatu lebih baik serta efisien.

Di satu sisi, mengingat bahwa kinerja teknologi AI berbasis dan bergantung pada data, hal ini juga berpotensi menjadikan *tools* untuk menyebarkan hoax. Data yang ada belum tentu semuanya benar dan ketika data yang tidak benar dimanfaatkan sebagai AI untuk sumber informasi, maka hal ini dapat memicu tindakan yang tidak etis.

Terkait dengan etika penggunaan pada AI, beliau berpendapat bahwa tentunya etika AI jangan sampai melanggar hukum seperti penggunaan informasi dari hasil AI belum tentu valid digunakan sebagai alat untuk menyebarkan hoax yang berpotensi membuat keresahan. Selain itu, dalam membuat karya ilmiah tentu ada batasan yang masih diperhatikan dengan tidak sepenuhnya bergantung pada hasil AI dan sumber informasi tetap harus diolah dan dipilih sehingga menghindari adanya potensi plagiarisme karya. Etika lainnya yaitu dengan tidak melanggar *copyright*, karena cara kerja AI bersumber pada data yang pernah ada dan tidak semua data yang digunakan akurat, dan ketika data atau informasi yang digunakan tidak tepat, dapat berpotensi untuk merugikan pihak yang terlibat.

Selain itu, perkembangan AI dalam tiga hingga lima tahun kedepan menurut beliau dapat lebih canggih dimana AI tidak hanya sebatas aplikasi, melainkan dapat ditanamkan pada robot sehingga AI nantinya dapat memiliki wujud fisik yang mempunyai kemampuan menyerupai manusia dengan segala

kecanggihan teknologi. Hal ini juga berpotensi untuk ke depannya manusia dan robot akan hidup berdampingan dalam berbagai industri pekerjaan dalam melengkapi kebutuhan produktivitas keseharian. Di samping hal itu, beliau juga menegaskan bahwa pada akhirnya AI tidak dapat tergantikan oleh manusia karena hanya manusia yang memiliki proses berpikir secara kreatif dan inovatif sehingga seluruh kendali dan keputusan masih dipegang oleh manusia.



Gambar 3.2 Wawancara dengan Ir. Andrey Andoko, M.Sc., Ph.D.

### 3.1.1.2 Studi Eksisting

Penulis melakukan studi eksisting yang bertujuan untuk memperoleh gambaran besar ide terhadap media utama perancangan karya visual sehingga keseluruhan desain pada konten yang dihasilkan dapat tepat pada sasaran. Pada metode ini, penulis mencoba untuk mempelajari lebih dalam tentang konten serupa yang membahas dan memiliki unsur tema modern serta futuristik dalam sehingga nantinya penulis dapat lebih memahami hal – hal esensial yang dibutuhkan terkait merancang karya sesuai dengan konsep yang akan ditetapkan. Penulis melakukan studi eksisting dilakukan kepada akun Instagram Ivosights\_id.

## 1) Ivsights\_id

Evosights adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang jasa berbasis B2B dalam memfasilitasi calon konsumen dengan berbagai kebutuhan yang berhubungan dengan teknologi.



Gambar 3.3 Konten Instagram Ivsights

Konten *Instagram* yang telah dipublikasikan oleh Ivsights menjadikan referensi pembanding bagi penulis untuk menentukan hal-hal yang diperlukan dari segi teknis dalam merancang keperluan karya visual seperti elemen desain, layout, dan aset sehingga hasil desain dapat sesuai dengan konsep dan tema yang telah penulis tentukan. Berikut analisis yang telah penulis lakukan dalam bentuk tabel SWOT.

Tabel 3.1 SWOT Invosights

ANALISIS SWOT	
STRENGTHS	WEAKNESSES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempunyai konsistensi dan bahasa visual desain yang sama secara keseluruhan dalam berbagai konten dan media yang dihasilkan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ada beberapa informasi yang terlalu padat dalam satu postingan <i>Instagram Feeds</i> sehingga ukuran teks yang digunakan terlalu kecil untuk dibaca dan dipahami.</li> <li>Desain <i>cover</i> cenderung monoton karena kurangnya variasi penggunaan warna pada <i>brand</i> yang hanya didominasi oleh warna biru sehingga mempengaruhi nilai estetika visual.</li> </ul>
OPPORTUNITIES	THREATS
<ul style="list-style-type: none"> <li>Memiliki variasi konten informasi dan edukasi yang cukup beragam karena keseluruhan tampilan dan bahasa visual desain dari invosight mudah dikenali oleh audiens sehingga penyampaian pesan dapat tercapai dengan efektif.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Konten pada <i>Instagram Story</i> cenderung lebih sedikit atau kurang aktif dibandingkan dengan <i>feeds</i>.</li> </ul>

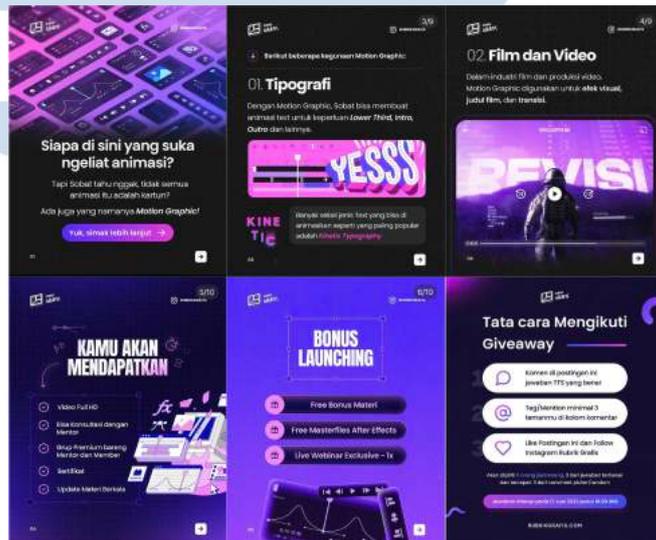
### 3.1.1.3 Studi Referensi

Penulis melakukan studi referensi di *platform* media sosial *Instagram* dengan tampilan konten informatif dan menarik. Hal ini bertujuan sebagai panduan untuk penulis dalam mendapatkan referensi teknis visual yang lebih mendalam berdasarkan karya atau konten yang memiliki konsep serupa seperti penggunaan *layout*, teks, elemen, dan bahasa desain yang nantinya akan digunakan dalam merancang karya. Dalam hal ini, penulis membutuhkan gambaran untuk dapat menciptakan gaya seni yang memiliki unsur

futuristik sehingga kombinasi penggunaan antar elemen dan layout dapat disesuaikan dalam kebutuhan perancangan proses desain. Penulis melakukan studi referensi kepada akun Instagram Rubik Grafis dan *Honest*.

### 1) Rubik Grafis

Rubik Grafis adalah sebuah *platform* edukasi di media sosial yang menawarkan berbagai jenis kelas seputar dunia desain grafis. Berbagai konten yang ditampilkan melalui Instagramnya sangat informatif dan membantu audiens atau calon konsumen untuk mendapatkan *insight* ataupun informasi yang detail dan menarik dalam mendapatkan referensi ketika ingin belajar tentang dunia seni dan desain.



Gambar 3.4 Konten Instagram Rubik Grafis

### 2) *Honest*

*Honest* adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang industri keuangan dengan menghadirkan kartu kredit sebagai jasa produk utama. Secara garis besar, konten yang dihasilkan melalui media *Instagram* cukup informatif dan memiliki konsistensi tampilan visual yang sesuai dengan identitas *brand*. Hal ini terlihat dari

penggunaan elemen – elemen desain yang selaras mulai dari warna, penempatan elemen teks, supergrafis, dan aset foto yang sesuai dengan konsep desain.



Gambar 3.5 Konten Instagram Honest

#### 3.1.1.4 Kesimpulan

AI adalah sebuah program komputer yang dirancang untuk menyerupai kemampuan berpikir manusia dalam menyelesaikan suatu masalah. Kehadiran AI yang didukung dengan teknologi canggih dapat sisi baik dan buruk. Dalam satu sisi dapat membantu pekerjaan manusia dengan lebih cepat dan efisien, sedangkan di satu sisi dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk menyebarkan informasi hoax atau tindakan lainnya yang dapat melanggar hukum sehingga merugikan pihak yang terlihat. Dalam perkembangan kedepannya, teknologi AI tetap tidak dapat menggantikan manusia karena kemampuannya yang dinilai belum memiliki sisi kreatif yang dapat melebihi manusia.

Secara teknis visual perancangan karya, berhubungan topik seputar mengenai AI memiliki kaitan yang erat dengan berbagai unsur masa depan teknologi canggih, penulis memilih gaya desain yang mempunyai ciri khas aset dan elemen – elemen visual garis *outline* teknologi sehingga dapat menampilkan tema visual yang futuristik.

### 3.1.2 Metode Kuantitatif

Penulis menggunakan metode kuantitatif berupa kuesioner. Tujuan dari kuesioner ini untuk mendapatkan *insight* yang lebih mendalam terhadap pengetahuan dari target yang dituju sehingga data yang diperoleh dapat digunakan sebagai pedoman dalam perancangan tugas akhir ini.

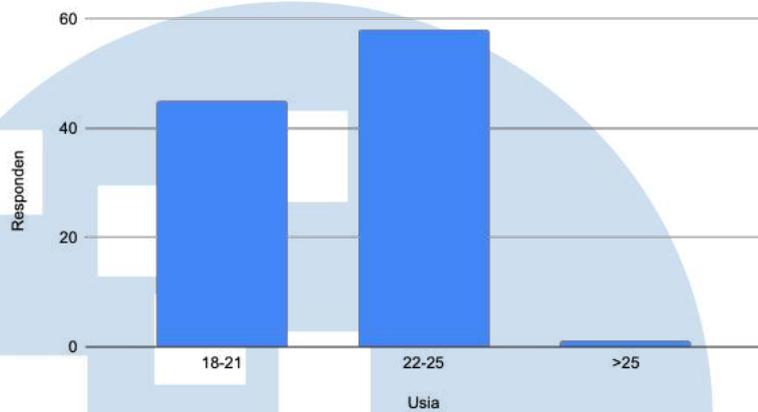
#### 3.1.2.1 Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data melalui sebuah pertanyaan dalam upaya untuk mendapatkan jawaban dari responden yang dituju (Sugiyono, 2015). Pengumpulan data melalui kuesioner ini ditujukan khususnya kepada Gen Z di rentang usia 18-25 tahun yang berdomisili di daerah jabodetabek melalui *platform* Google Forms. Tujuan dari kuesioner yang penulis lakukan dalam penelitian ini secara spesifik untuk mendapatkan *insight* atau opini yang lebih mendalam dan detail dari audiens seputar hal – hal yang berkaitan dengan AI termasuk etika dan penggunaannya dalam aktivitas keseharian. Nantinya hasil kuesioner dan *insight* yang didapat, penulis gunakan untuk menentukan *output* media karya visual yang sekiranya diminati oleh audiens dapat menyampaikan informasi secara efektif.

Hasil Kuesioner yang penulis dapatkan sebanyak 104 responden dengan rincian rentang umur 18-21 tahun sebanyak 45 (43.3%), 22-25 tahun sebanyak 58 (55,8%), dan diatas 25 tahun sebanyak 1 (1%).

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

Responden vs. Usia



Gambar 3.6 Hasil Kuesioner Jumlah Responden

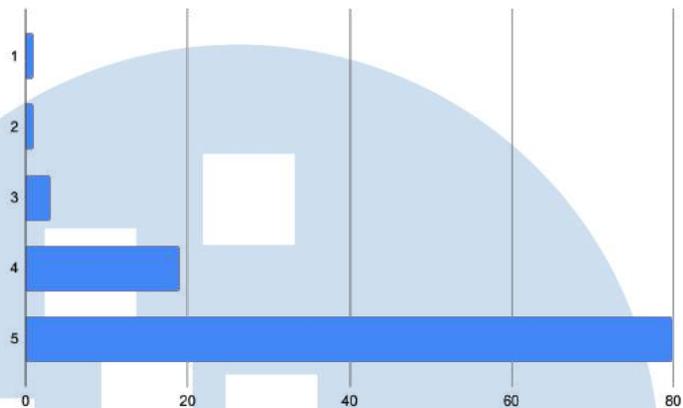
Dari data yang didapatkan, secara garis besar sebanyak 96 responden (92,3%) pernah menggunakan AI dan 8 responden (7,7%) tidak pernah menggunakan AI.



Gambar 3.7 Hasil Kuesioner Penggunaan AI

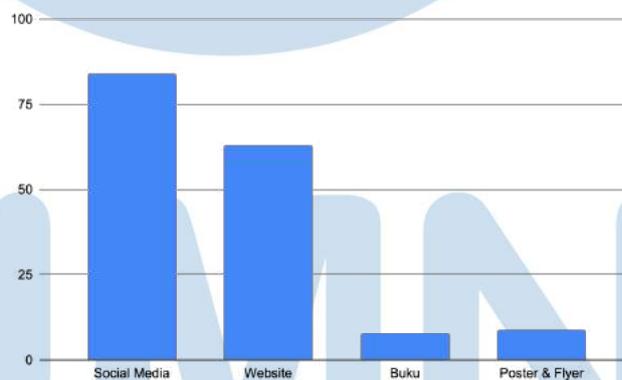
Selanjutnya mengenai etika penggunaan AI, sebanyak 80 (76,9%) dari 104 responden berpendapat bahwa AI sangat penting untuk digunakan secara benar dan bijak dan hanya sebanyak 1(1%) responden yang berpendapat AI tidak penting digunakan secara bijak dan benar.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.8 Hasil Kuesioner Etika AI

Mengenai media informasi, mayoritas responden lebih meminati sosial media sebagai media utama yang dapat memberikan informasi atau insight terkait etika penggunaan AI yang tepat dengan responden sebanyak 84 (80.8%) yang memilih sosial media, 63 (60.6%) memilih website, 8 (7,7%) memilih buku, 9 (8,7%) memilih poster dan *flyer*.



Gambar 3.9 Hasil Kuesioner Media Informasi

### 3.1.2.2 Kesimpulan Kuesioner

Dari hasil kuesioner yang didapatkan, sebagian besar responden sudah pernah menggunakan AI dan berpendapat bahwa AI harus digunakan secara etis dengan bijak dan mayoritas responden lebih meminati sosial media sebagai sarana dalam memperoleh informasi lebih mendetail mengenai etika dan tata cara penggunaan AI dengan bijak.

### 3.2 Metodologi Perancangan

Metode perancangan yang digunakan oleh penulis adalah lima proses tahapan desain berdasarkan teori yang dicetuskan oleh Landa (2014) dalam bukunya yang berjudul “*Graphic Design Solution*”. Penulis memilih perancangan proses desain Landa karena setiap tahapan memiliki langkah yang terstruktur, jelas, dan sistematis mulai dari awal hingga akhir sehingga dapat menghasilkan sebuah karya tertentu untuk berbagai jenis kebutuhan seperti wadah media promosi, informasi, dan sebagainya dalam memberikan solusi permasalahan yang dituju. Berikut adalah penjabaran kelima tahapan tersebut.

#### 1) Orientasi

Dalam tahap orientasi, penulis berfokus pada pengumpulan data melalui kuesioner dan wawancara untuk mendapatkan *insight* yang lebih mendalam terhadap topik yang akan dibahas.

#### 2) Analisis

Dalam tahap ini, penulis melakukan analisis berdasarkan data yang telah didapatkan dalam upaya untuk merancang dan menemukan solusi yang tepat dalam mendukung kebutuhan proses perancangan karya.

#### 3) Konsep

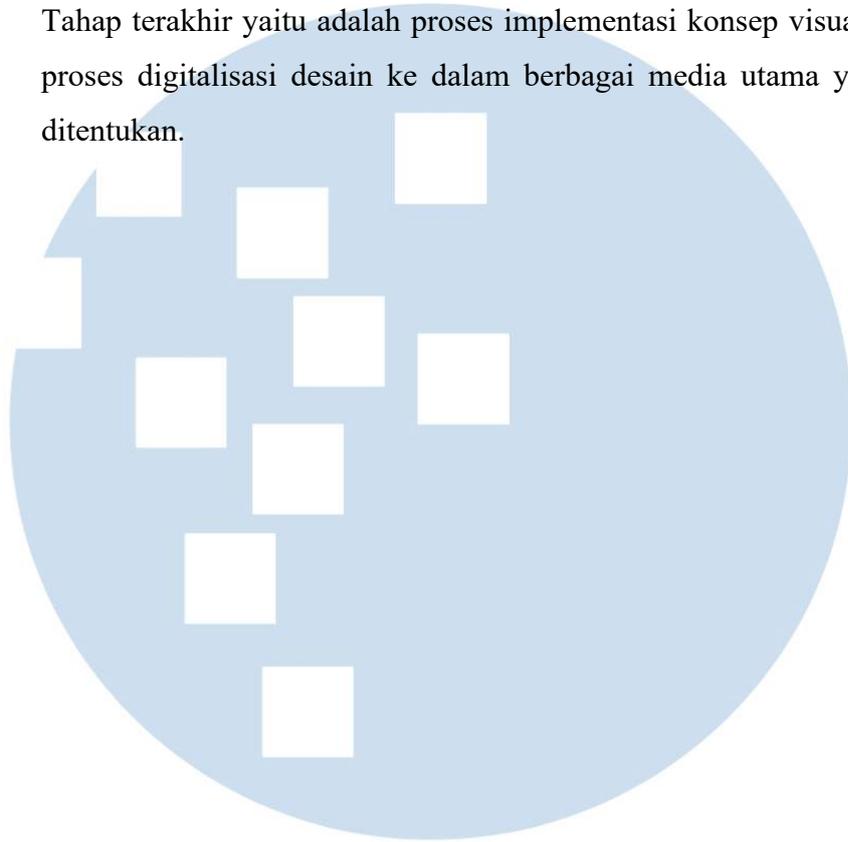
Pada tahap selanjutnya, penulis merangkai ide dan konsep keseluruhan desain melalui proses *brainstorming* dalam bentuk *mind mapping* dan perancangan *moodboard* sebagai referensi penulis untuk kebutuhan visual dalam proses pembuatan karya.

#### 4) Desain

Pada tahap ini, penulis memvisualisasikan ide dan konsep yang telah ditentukan ke dalam bentuk proses sketsa yang akan diolah menjadi komponen visual desain yang menarik.

## 5) Implementasi

Tahap terakhir yaitu adalah proses implementasi konsep visual melalui proses digitalisasi desain ke dalam berbagai media utama yang telah ditentukan.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA