

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

AI menjadi salah satu hal yang sedang banyak dibicarakan di tengah masyarakat dengan hadirnya *tools* berbasis AI di berbagai aplikasi maupun *platform* digital. Seiring dengan peningkatan penggunaan teknologi AI yang cukup signifikan, hal ini menimbulkan kontroversi terkait penggunaan AI yang sering kali disalahgunakan untuk melakukan berbagai tindakan yang berpotensi melanggar hukum dan etika. Hal ini disebabkan oleh masih minimnya informasi yang membahas terkait etika apa saja yang perlu diperhatikan khususnya bagi para pengguna untuk dapat diperhatikan demi memanfaatkan dan mendukung *tools* AI ke arah yang lebih baik untuk berkembang di masa yang akan datang. Dari latar masalah yang ada, maka diperlukan solusi desain berupa perancangan media informasi cara menggunakan AI dengan bijak.

Melalui proses desain yang dicetuskan oleh Robin Landa (2014), penulis melakukan tahap perancangan mulai dari pengumpulan data baik secara kuantitatif maupun kualitatif dan analisis yang menjadi panduan bagi penulis untuk dapat mendesain sebuah media informasi yang tepat dan efektif dengan topik perancangan yang sudah ditetapkan. Tahap selanjutnya penulis melakukan proses *mind mapping* dalam menentukan *big idea* dari keseluruhan karya visual yaitu AI-101: *Path Leading to a Good Act* yang dapat diartikan sebagai sebuah *platform* edukasi digital dalam memberikan berbagai konten informasi seputar penggunaan dunia dan penggunaan *tools* AI. Setelah menentukan *big idea*, penulis lanjut untuk merancang *moodboard* visual yang berisikan pemilihan referensi gaya visual desain, *typeface*, palet warna serta aset elemen visual garis dan bentuk yang diperlukan untuk kebutuhan perancangan karya visual pada setiap media.

#### **5.2 Saran**

Dalam merancang sebuah media informasi yang berpusat ke arah dunia teknologi, diperlukan riset dan analisis data yang lebih mendalam untuk

mendapatkan hasil yang akurat. Salah satu caranya yaitu dengan tidak hanya bergantung pada satu pencarian sumber informasi melalui *secondary research*, melainkan memperbanyak penggunaan jurnal ilmiah sebagai referensi pendukung data yang lebih valid sehingga keseluruhan informasi yang tertera pada konten nantinya dapat diolah dan divisualisasikan dengan mudah sehingga penyampaian pesan dapat tersampaikan secara jelas dan efektif.

Selain itu, perancangan *big idea* juga berperan penting pada keseluruhan proses perancangan karya visual. Maka dari itu, diperlu diperhatikan dalam menentukan *big idea* harus sesuai dengan tema atau topik yang dipilih agar keseluruhan tampilan visual pada karya dapat divisualisasikan secara konsisten sehingga seluruh informasi dalam setiap konten dapat disampaikan kepada audiens dengan baik.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA