

Analisis Pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) sebagai Referensi dalam Desain Komunikasi Visual

Analysis of Utilizing Artificial Intelligence (AI) as a Reference in Visual Communication Design

Muhammad Muhaemin*

Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

| | |
|--|---|
| Article Info | ABSTRAK |
| <p>Genesis Artikel: Diterima, 11-5-2023 Direvisi, 12- 5- 2023 Disetujui, 30 – 5- 2023</p> | <p>Dewasa ini <i>Artificial Intelligence</i> telah menjadi bagian dari kehidupan manusia yang selalu terhubung dengan internet, <i>Artificial Intelligence</i> (AI) menjadi topik yang banyak dibicarakan dan banyak dibahas dalam beberapa tahun terakhir. <i>Artificial Intelligence</i> (AI) digunakan untuk membantu ilustrator, animator dan desainer grafis dalam mencari inspirasi, memperbesar peluang baru dalam berkarya desain. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi dan menganalisis pemanfaatan <i>Artificial Intelligence</i> (AI) sebagai referensi dalam membuat karya dalam Desain Komunikasi Visual. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksploratif (<i>exploratory research</i>) yang bertujuan untuk menjelajahi topik atau isu tertentu secara lebih mendalam dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang topik tersebut. Prosedur penelitian yang dilakukan yaitu: 1) Pemahaman kata kunci untuk mendapatkan kata kunci yang relevan dengan melihat pada situs yang populer, 2) Uji coba penggunaan instruksi (<i>prompt</i>) pada situs-situs AI sesuai deskripsi kata kunci, 3) Analisa data secara deskriptif analitik untuk mendapatkan gambaran secara utuh berdasarkan penggunaan instruksi (<i>prompt</i>). Hasil yang didapatkan yaitu situs-situs gambar pada <i>Artificial Intelligence</i> (AI) yang populer dapat digunakan sebagai referensi dalam pembuatan karya Desain Komunikasi Visual dengan memperdalam dan memperjelas penggunaan kalimat instruksi (<i>prompt</i>). Ketidakjelasan instruksi melemahkan hasil gambar yang ditampilkan. Implikasi dari penelitian ini yaitu menjadi pertimbangan pemanfaatan situs gambar <i>Artificial Intelligence</i> (AI) sebagai referensi berkarya.</p> |
| <p>Kata Kunci: Analisis Artificial intelligence, Referensi Karya, DesainKomunikasi Visual</p> | |
| | ABSTRACT |
| <p>Keywords: Analysis, Artificial intelligence, Artwork Reference, Visual Communication Design</p> | <p><i>In contemporary times, Artificial Intelligence has become an integral part of human life, constantly connected to the internet. Artificial Intelligence (AI) has been a widely discussed and extensively explored topic in recent years. AI is being utilized to assist illustrators, animators, and graphic designers in finding inspiration and expanding new opportunities in their design work. This research aims to explore and analyze the utilization of Artificial Intelligence (AI) as a reference for creating works in Visual Communication Design. The research methodology employed is exploratory research, which aims to delve deeper into a specific topic or issue and gain a better understanding of it. The research procedure involved the following steps: 1) Understanding relevant keywords by examining popular websites, 2) Experimenting with the use of instructions (prompts) on AI platforms based on the keyword descriptions, 3) Analyzing the data descriptively and analytically to obtain a comprehensive overview based on the use of instructions (prompts). The findings reveal that popular image-based AI platforms can be used as references for creating works in Visual Communication Design by refining and clarifying the usage of instruction sentences (prompts). The clarity of instructions significantly impacts the quality of the generated images. The implications of this research highlight the consideration of utilizing AI image platforms as references in artistic creation.</i></p> |
| | <p style="text-align: right;"><i>This is an open access article under the CC BY-SA license.</i></p>  |
| <p>Penulis Korespondensi: Muhammad Muhaemin, Jurusan Seni Rupa dan Desain, Universitas Negeri Makassar, Email: m.muhaemin@unm.ac.id</p> | |

1 PENDAHULUAN

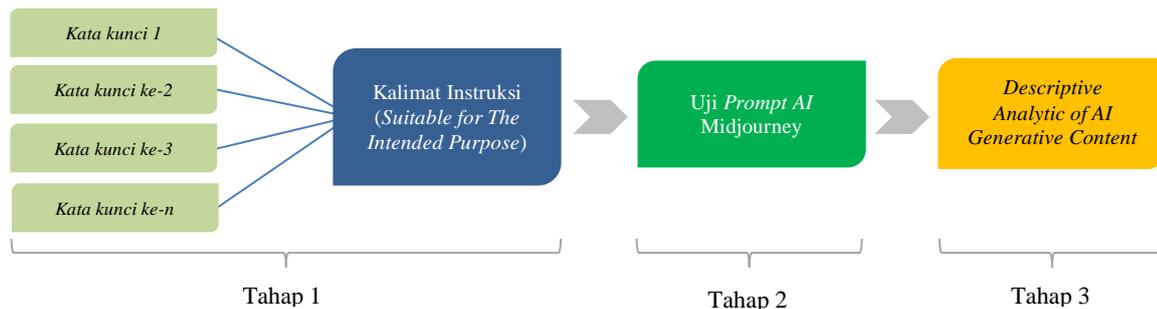
Pembicaraan mengenai *Artificial Intelligence* (AI) dalam dunia desain tidak dapat lagi dihindari karena adanya *big data* yaitu kumpulan data yang cukup besar dan kompleks yang tidak dapat dibuat oleh alat dan teknik pemrosesan data secara tradisional. Dalam dunia Desain Komunikasi Visual, *Artificial Intelligence* (AI) menjadi topik yang banyak dibicarakan dan banyak dibahas dalam beberapa tahun terakhir. *Artificial Intelligence* (AI) digunakan untuk membantu ilustrator, animator dan desainer grafis dalam mencari inspirasi, memperbesar peluang baru dalam berkarya desain, serta meningkatkan efisiensi dalam produksi karya. *Artificial Intelligence* (AI) dapat digunakan bukan hanya sebagai media, tetapi juga sebagai perpanjangan otak yang dapat mengeksplorasi desain dengan lebih banyak pilihan dalam waktu yang lebih cepat, efektif, dan efisien [1]. Oleh karena itu, keperluan desain melalui desainer yang ahli atau dapat dikerjakan dengan menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) [2].

Pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam desain juga tidak dapat dihindarkan karena kecepatan instruksi (*prompt*) yang dimilikinya. Kecerdasan alami bisa berubah karena sifat manusia pelupa akan tetapi kecerdasan buatan tidak berubah selama sistem komputer & program tidak mengubahnya [3]. Kecepatan instruksi (*prompt*) yang dimiliki *Artificial Intelligence* (AI) dapat melampaui hasil karya manusia. *Artificial Intelligence* (AI) dapat mempercepat proses ilustrasi, animasi dan desain. Selain itu, *Artificial Intelligence* (AI) dapat membantu ilustrator, animator dan desainer grafis untuk menghasilkan karya yang unik serta memperhatikan aspek-aspek teknis yang penting seperti prinsip penggunaan warna, penerapan teori Gestalt, dan gaya visual.

Desain Komunikasi Visual dewasa ini, pekerjaan mendesain masih tetap dilakukan oleh orang-orang yang terlibat langsung menciptakan visualisasi produk, masyarakat cenderung meminta bantuan dari para desainer grafis untuk membantu mereka. [4] Sedangkan ide sangatlah terbatas, apalagi pekerjaan desain memiliki batas waktu dari para klien. *Artificial intelligence* (AI) dapat dijadikan sebagai referensi dalam Desain Komunikasi Visual yang melahirkan ide, prinsip, ataupun konsep desain. *Artificial intelligence* (AI) dapat membantu desainer dalam proses kreatif dengan menyediakan berbagai macam referensi visual yang terkait dengan topik atau tema yang desainer inginkan dengan memanfaatkan gambar atau instruksi (*prompt*) tertentu. *Artificial Intelligence* berguna dalam desain sebagai representasi kreasi, mengaktifkan empati, dan membuat orang terlibat dalam desain [5]. Oleh karena itu, terlepas dari perdebatan kemampuan *Artificial Intelligence* (AI) yang dapat menggantikan posisi desainer maupun ilustrator, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis *Artificial Intelligence* (AI) sebagai referensi dalam membuat karya dalam Desain Komunikasi Visual.

2 METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian eksploratif (*exploratory research*) jenis penelitian yang bertujuan untuk menjelajahi topik atau isu tertentu secara lebih mendalam dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang topik tersebut [6]. Oleh karena itu penelitian eksploratif digunakan untuk mengeksplorasi dan menganalisis gambar dari penggunaan *Artificial intelligence* (AI) sebagai referensi dalam Desain Komunikasi Visual sampai diperoleh pemahaman yang baik. Prosedur penelitian yang dilakukan menggunakan tiga tahap antara lain: 1) Memahami kata kunci (*keyword*) yang sering digunakan dalam karya Desain Komunikasi Visual menggunakan data dari 99designs, penjelasan situs lain yang mendukung serta literatur yang berasal dari pakar. Kata kunci tersebut akan digunakan sebagai kata umum yang akan diujicobakan menjadi kalimat, 2) Uji coba situs *Artificial intelligence* (AI) Midjourney dengan menggunakan kalimat instruksi (*prompt*). Pemilihan situs Midjourney didasarkan pada populernya situs tersebut yang telah diakses 42,7 Juta pengguna [7], Shutterstock didasarkan pada kepopuleran situs tersebut memiliki stok gambar sebanyak 400 Juta [8], dan Leonardo menawarkan kecepatan, kemudahan, dan kenyamanan [9], 3) Menganalisis data yang hasil instruksi (*prompt*) tersebut dalam bentuk deskriptif analitis. Uji coba kata kunci menggunakan instruksi (*prompt*), penulis akan mengambil sampel secara acak yang digunakan sebagai kata kunci untuk membatasi hasil eksplorasi.



Gambar 1. Prosedur Penelitian
(Sumber: Muhammad Muhaemin, 2023)

3 HASIL DAN ANALISIS

3.1. Hasil Kata kunci (*Keyword*)

Kata kunci dapat membantu pembuat karya untuk mengarahkan perhatian pengguna pada elemen yang paling penting dan memberikan struktur visual yang jelas pada desain. Kata kunci juga membantu desainer untuk menyampaikan pesan dengan cara yang efektif dan efisien. Adapun kata kunci deskripsi kata penting yang didapatkan menggunakan data dari 99designs [10] antara lain: 1) Hal terpenting dalam desain yaitu *composition, balance, proximity, alignment, repetition, contrast, white space, hierarchy, logo*, 2) Fotografi yaitu *resolution, DPI, PPI, trim, pixels, crop, stock photo*, 3) Tipografi yaitu *serif, sans serif, script, ascender, baseline, descender, kerning, leading, tracking, weight*, 4) Warna yaitu *hue, tint, tone, shade, saturation, monochromatic, analogous, complementary, triadic, opacity, CMYK, RGB*, 5) Elemen situs yaitu *header, navigation bar, breadcrumb trail, landing page, HTML, user interface, wireframe*, 6) jenis logo yaitu *abstract mark, emblem, lettermark, pictorial mark, mascot, wordmark*.

Selain hal tersebut penulis mencari kata kunci yang berhubungan dengan ilustrasi, adapun deskripsi kata kunci yang didapatkan dari referensi Desain Komunikasi Visual Machung University [11] yaitu ilustrasi komik, ilustrasi karya sastra, ilustrasi karikatur, ilustrasi kartun. Lebih lanjut Salam, et al. [12] mengatakan bahwa karya ilustrasi ada yang disebut ilustrasi iptek (*scientific illustration*), ilustrasi cerita (*story illustration*), ilustrasi editorial (ilustrasi karikatur dan ilustrasi kolom), dan ilustrasi kartun. Kata kunci ilustrasi ini menjadi landasan untuk membuat instruksi (*prompt*) dalam *generate* gambar.

3.2. Kalimat Instruksi (*Prompt*) dan Uji Coba *Prompt Artificial Intelligence (AI) Midjourney*

Midjourney merupakan situs yang dilengkapi dengan fitur komentar yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan berbagi pengalaman dengan pengguna lainnya. Instruksi (*prompt*) yang terdapat pada Midjourney memungkinkan pengguna dapat merasakan ide dalam bentuk kalimat dapat terealisasi menjadi sebuah gambar. Banyaknya hasil kata kunci yang ditemukan tidak semuanya diujicobakan, penulis akan mengambil sampel secara acak untuk digunakan sebagai kata kunci. Kalimat instruksi yang telah didapatkan menjadi langkah uji coba selanjutnya.

3.2.1. Uji Coba Deskripsi Kata Kunci Desain

Bentuk uji coba pemanfaatan Midjourney sebagai bagian dari *Artificial intelligence (AI)* yang memiliki kemampuan pengelolaan kalimat menjadi basis gambar, penulis mencoba mengeksplorasi kata *repetition* dan *contrast* yang ada pada deskripsi kata desain (*design*) kemudian menggunakan kedua kata tersebut untuk mendapatkan referensi gambar dengan menambahkan kalimat instruksi (*prompt*) “*repetition and contrast hexagonal color with gray line in, 2D design.*”



Gambar 2. Hasil uji *prompt* kalimat “*repetition and contrast hexagonal color with gray line in, 2D design.*”
(Sumber: Discord Midjourney, 2023)

Eksplorasi kata *proximity* dan *hierarchy* yang ada pada deskripsi kata desain (*design*) kemudian menggunakan kedua kata tersebut untuk mendapatkan referensi gambar dengan menambahkan kalimat instruksi (*prompt*) “*proximity design with analogous red color in billboard with ads text, theme global warming.*” Eksplorasi kata tersebut menghasilkan *generate* gambar 2 dari Midjourney.



Gambar 2. Hasil uji *prompt* kalimat “*proximity design with analogous red color in billboard with ads text, theme global warming.*”
(Sumber: Discord Midjourney, 2023)

Eksplorasi kata *balance* yang ada pada deskripsi kata desain (*design*) kemudian menggunakan kata tersebut untuk mendapatkan referensi gambar dengan menambahkan kalimat instruksi (*prompt*) “*Enviromental advertising with balance trees in border, 2D design, save the earth.*” Eksplorasi kata tersebut menghasilkan *generate* gambar 3 dari Midjourney.



Gambar 3. Hasil uji *prompt* kalimat “*enviromental advertising with balance trees in border, 2D design, save the earth.*”
(Sumber: Discord Midjourney, 2023)

3.2.2. Uji Coba Pengabungan Deskripsi Kata Kunci Fotografi, Desain, dan Warna

Eksplorasi kata *white space*, *stock photo*, dan *hue* yang ada pada deskripsi kata fotografi, desain dan warna kemudian menggunakan ketiga kata tersebut untuk mendapatkan referensi gambar dengan menambahkan kalimat instruksi (*prompt*) “*poster design with white space principle, forest photo, green and yellow hue color*” Eksplorasi kata tersebut menghasilkan *generate* gambar 4 dari Shutterstock AI.



Gambar 4. Hasil uji *prompt* kalimat “*poster design with white space principle, forest photo, green and yellow hue color.*”

(Sumber: Shutterstock AI Generate Image, 2023)

3.2.3. Uji Coba Pengabungan Deskripsi Kata Kunci Desain, Jenis Logo dan Warna

Uji coba dengan eksplorasi kata *balance*, *script*, dan *complementary* yang ada pada deskripsi kata kunci desain mewakili desain, kata *red color* mewakili warna, kata *logo* mewakili jenis logo, kemudian menggunakan ketiga kata tersebut untuk mendapatkan referensi gambar dengan menambahkan kalimat instruksi (*prompt*) “*A wings logo with balance, script style text in bottom of wings, high quality, red color of wings, black color of text.*” Begitupula dengan kata *vector* yang mewakili desain, kata *logo* mewakili logo, dan *red house* mewakili warna kemudian menggunakan ketiga kata deskripsi tersebut untuk mendapatkan referensi gambar dengan menambahkan kalimat instruksi (*prompt*) “*a simple vector logo with no background of a red house for a property management company*”



Gambar 5. Hasil uji *prompt* kalimat “*A wings logo with balance, script style text in bottom of wings, high quality, red color of wings, black color of text.*”

(Sumber: Leonardo.ai, 2023)



Gambar 6. Hasil uji *prompt* kalimat “*a simple vector logo with no background of a red house for a property management company*”

(Sumber: Discord Midjourney, 2023)

3.2.4. Uji Coba Deskripsi Kata Kunci Ilustrasi

Eksplorasi kata komik yang ada pada deskripsi kata kunci ilustrasi, kemudian menggunakan kata tersebut untuk mendapatkan referensi gambar dengan menambahkan kalimat instruksi (*prompt*) “*comic illustration of lake with forest, small rocks in lake, water ripple, light flare, high quality picture.*” Eksplorasi kata tersebut menghasilkan *generate* gambar 7 dari Leonardo.Ai.



Gambar 7. Hasil uji *prompt* kalimat “*comic illustration of lake with forest, small rocks in lake, water ripple, light flare, high quality picture*”
(Sumber: Leonardo.ai, 2023)

Eksplorasi kata komik yang ada pada deskripsi kata kunci ilustrasi, kemudian menggunakan kata tersebut untuk mendapatkan referensi gambar dengan menambahkan kalimat instruksi (*prompt*) “*illustration of warrior hold in hand a flag.*” Eksplorasi kata tersebut menghasilkan *generate* gambar 8 dari Leonardo.Ai.



Gambar 8. Hasil uji *prompt* kalimat “*illustration of warrior hold in hand a flag*”
(Sumber: Leonardo.ai, 2023)

3.3. Analisis

Penggunaan kalimat instruksi (*prompt*) merupakan bagian terpenting dalam menghasilkan sebuah karya yang dibuat oleh algoritma *artificial intelligence* (AI). Setiap situs *artificial intelligence* (AI) menyediakan kredit gratis yang membatasi penggunaan *prompt* dan kredit berbayar dengan penggunaan *prompt* dalam jumlah tertentu. Pada kasus eksplorasi yang penulis lakukan menggunakan kredit *prompt* versi gratis, oleh karena itu banyaknya *generate* gambar bisa didapatkan dengan menggunakan versi berbayar.

3.3.1. Analisis Gambar 1 dan 2

Pada gambar 1, uji coba kata *repetition* dan *contrast* yang ada pada deskripsi kata desain (*design*) menggunakan Midjourney dengan menambahkan instruksi (*prompt*) “*repetition and contrast hexagonal color with gray line in, 2D design*” menghasilkan prinsip gambar perulangan (*repetition*) dan kontras (*contrast*) dengan bidang heksagonal dalam bentuk dua dimensi sesuai instruksi. *Repetition* adalah bentuk perulangan secara teratur dalam sebuah desain [13] sementara kontras (*contrast*) adalah prinsip kontradiksi dalam pewarnaan atau bentuk

[14]. Kalimat *prompt* “*repetition and contrast hexagonal color with gray line in, 2D design*” yang digunakan untuk memberikan instruksi atau deskripsi kepada algoritma *artificial intelligence* (AI) dalam memahami gambar menghasilkan keakuratan yang baik.

Pada gambar 2, uji coba kata *proximity* dan *hierarchy* yang ada pada deskripsi kata desain (*design*) menggunakan Midjourney dengan menambahkan kalimat instruksi (*prompt*) “*proximity design with analogous red color in billboard with ads text, theme global warming*” menghasilkan *billboard* berwarna merah dengan teks. Warna merah analogous yaitu warna yang berdekatan dalam lingkaran warna seperti vermilion, merah marun, dan turunan maupun integral warna merah lainnya. *Proximity* atau prinsip kedekatan dalam teori Gestalt belum nampak, *proximity* sendiri adalah prinsip pengaturan elemen-elemen visual yang ditempatkan satu sama lain sebagai satu kesatuan atau kelompok yang sama atau saling memiliki keterkaitan [15], sedangkan *hierarchy* yaitu struktur desain yang terdiri dari beberapa tingkat atau level dengan tingkatan yang berbeda-beda [16]. Pada karya desain yang dihasilkan, prinsip *hierarchy* tidak terlihat jelas mana arah visual utama yang harus dilihat serta visual lanjutan yang menjelaskan penjabarannya. Tema *global warming* belum terlihat jelas pada *billboard* yang dihasilkan. Perlu tambahan kalimat instruksi untuk mengetahui bentuk nyata *global warming* sebagai sebuah referensi desain.

3.3.2. Analisis Gambar 3 dan 4

Pada gambar 3, salah satu turunan kata desain yaitu *balance* yang dapat digunakan untuk mendapatkan prinsip keseimbangan dalam sebuah hasil karya desain. Uji coba yang dilakukan dengan instruksi (*prompt*) “*Environmental advertising with balance trees in border, 2D design, save the earth*” menghasilkan gaya visual ilustrasi yang menarik. Gambar sebelah kiri memperlihatkan dua batang pohon yang saling seimbang di tengah padang pasir memperlihatkan kampanye *Save The Earth* atau selamatkan bumi. Pada gambar tengah sebagai bentuk keseimbangan, hasil algoritmanya menampilkan timbangan dengan latar belakang pohon, isu lingkungan (*environmental*) sangat kental terasa pada gambar ini untuk memanfaatkan pohon secara bijak. Sedangkan gambar sebelah kanan hanya memperlihatkan keseimbangan pohon saja tanpa melakukan instruksi isu lingkungan.

Berdasarkan instruksi yang diinginkan penulis yaitu *environmental advertising* dengan gaya desain dua dimensi, namun yang muncul adalah hasil karya ilustrasi yang memperlihatkan keseimbangan berdasarkan prinsip seni rupa dan desain. Berdasarkan *Large Language Models* (LLM), *prompt* yang efektif masih menjadi tantangan saat berkembangnya *artificial intelligence* (AI) saat ini [17]. Kekurangan bahasa instruksi atau banyaknya model bahasa masih dalam pengembangan oleh para pembuatnya.

Pada gambar 4, turunan dari kata kunci fotografi, desain dan warna dengan memilih masing-masing salah satu kata seperti *white space*, *stock photo*, dan *hue* untuk mendapatkan referensi gambar dengan menambahkan kalimat instruksi (*prompt*) “*poster design with white space principle, forest photo, green and yellow hue color*” menampilkan poster dengan gaya desain *vector style*, warna hijau dan kuning yang kuat karena menggunakan instruksi “*hue color*”, prinsip *white space*, serta gambar bagian tengah menunjukkan adanya hutan (*forest*).

Berdasarkan ciri-ciri visual poster yaitu menggunakan elemen gambar, grafis maupun teks sebagai judul dan subjudul, menggunakan warna cerah, terdapat pesan dan makna [18]. Gambar yang dihasilkan sesuai dengan ciri-ciri poster. Namun untuk teks, keterbacaan kurang mendukung, namun posisi teks tersebut dapat dijadikan inspirasi peletakan teks (*layouting*) pada bidang poster. Ketidakterbacaan teks merupakan kelemahan dari sisi tampilnya teks, namun hal tersebut masih wajar karena sebagai bahan referensi, teks telah menunjukkan posisi dan warna yang penting.

3.3.3. Analisis Gambar 5 dan 6

Pada gambar 5, eksplorasi kata *balance*, *script*, dan *complementary* yang ada pada deskripsi kata kunci desain, jenis logo dan warna yang ditambahkan kalimat instruksi (*prompt*) “*A wings logo with balance, script style text in bottom of wings, high quality, red color of wings, black color of text*” hasilnya kurang memuaskan, khususnya dengan menggunakan Leonardo.Ai. Hal ini terjadi karena belum stabilnya proses difusi (*diffusion process*) atau difusi stabil (*stable diffusion*) pada gambar *artificial intelligence* (AI). *Stable Diffusion* sendiri adalah pemodelan *text-to-image*, yang dirilis pada tahun 2022, yang menggunakan teknik *deep learning* yang disebut *latent diffusion* untuk menghasilkan gambar berdasarkan deskripsi teks [19]. Pada gambar 6, dilakukan uji coba *prompt* kalimat “*a simple vector logo with no background of a red house for a property management company*” dengan menggunakan Midjourney. Berdasarkan hasil tersebut, dari Midjourney lebih baik untuk digunakan sebagai referensi yang menggunakan kata kunci logo.

3.3.4. Analisis Gambar 7 dan 8

Pada gambar 7, eksplorasi kata komik yang ada pada deskripsi kata kunci ilustrasi, ditambahkan kalimat instruksi (*prompt*) “*comic illustration of lake with forest, small rocks in lake, water ripple, light flare, high quality picture*” menghasilkan karya ilustrasi berupa danau dengan hutan di sekelilingnya, bebatuan di tengah danau, gelombang kecil di permukaan air, serta cahaya matahari. Meski kekuatan komik dengan karakter warna hitam-putih tidak terlihat, namun karakter ilustrasi sangat jelas dalam penggambaran yang dibuat. Hal ini juga mengindikasikan bahwa karya-karya *artificial intelligence* (AI) sangat dekat dengan karya ilustrasi. Seperti yang dijelaskan Salam, bahwa seni ilustrasi adalah gambar yang berfungsi untuk menjelaskan [20]. Oleh karena itu, terlihat bahwa dengan menjelaskan kalimat yang rinci, maka instruksi (*prompt*) *artificial intelligence* (AI) akan mengarahkan gambar yang sesuai dengan deskripsi kalimat yang telah dibuat. Pada gambar 8, eksplorasi kata komik yang ada pada deskripsi kata kunci ilustrasi, ditambahkan kalimat instruksi (*prompt*) “*illustration of warrior hold in hand a flag*” maka muncul tiga gambar yang berbeda: 1) Prajurit yang memegang bendera, 2) dua prajurit, satu orang memegang bendera, 3) Prajurit yang membawa bendera. Kedua gambar sudah tepat menggambarkan prajurit yang memegang bendera, satu gambar pilihan tentang prajurit yang membawa bendera tanpa memegang bendera tersebut.

3.3.5. Artificial Intelligence (AI) dan Dunia Desain Komunikasi Visual

Karya desain komunikasi visual dan karya gambar *artificial intelligence* (AI) memiliki hubungan dalam hal penciptaan dan penggunaan elemen visual yang sama dalam karya. Desain komunikasi visual mencakup berbagai elemen visual seperti warna, tipografi, komposisi, dan bentuk, yang juga dapat ditemukan dalam karya gambar AI. Namun, karya gambar AI cenderung menggunakan teknologi komputer dan kecerdasan buatan untuk menciptakan gambar yang realistis, abstrak, atau bahkan fiktif. Sementara, desain komunikasi visual umumnya ditujukan untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan cara yang mudah dipahami dan menarik berdasarkan minat pengguna.

KESIMPULAN

Karya desain dan gambar dalam *artificial intelligence* (AI) dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menciptakan elemen visual yang kompleks dalam desain komunikasi visual. Secara analitik karya yang buat oleh *artificial intelligence* (AI) dapat digunakan sebagai inspirasi dalam penciptaan karya desain komunikasi visual dengan syarat kalimat instruksi (*prompt*) harus terperinci. Ketidakterbacaan teks merupakan kelemahan dari sisi tampilnya teks, namun hal tersebut masih wajar karena sebagai bahan referensi, teks telah menunjukkan posisi dan warna yang penting.

REFERENSI

- [1] A. C. Effendi and P. Satwiko, “Peran Artificial Intelligence dalam Tahap Perencanaan dan Perancangan Desain Arsitektur,” *JoDA J. Digit. Archit.*, vol. 1, no. 1, p. 52, 2021, doi: 10.24167/joda.v1i1.3682.
- [2] A. N. Sanjaya, “Studi Desain Produk Inovatif Tas Ransel Berbasis Artificial Intelligence,” pp. 1–6, 2020.
- [3] M. Sobron and Lubis, “Implementasi Artificial Intelligence Pada System Manufaktur Terpadu,” *Semin. Nas. Tek. UISU*, vol. 4, no. 1, pp. 1–7, 2021, [Online]. Available: <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/semnastek/article/view/4134>.
- [4] M. Champaca and S. Irawan, “Inovasi Desain Produk Obeng Berbentuk Ubur-ubur Berbasis Artificial Intelligence,” no. 1, pp. 1–8, 2022.
- [5] S. Handriyani, T. Wijaya, and S. C. Anggrianto, “Aplikasi Desain Canva: Ancaman atau Alat yang Membantu Kerja Desainer Grafis?,” *IMATYPE J. Graph. Des. Stud.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–8, 2023, doi: <http://dx.doi.org/10.37312/imatype.v2i1.6602>.
- [6] A. F. Janah, “Penerapan Peta Konsep IPA Terpadu untuk Mengukur Minds-On and Hands-On Activity Siswa Sekolah Menengah Pertama,” *Unnes Phys. Educ. J.*, vol. 7, no. 2, pp. 9–21, 2018, [Online]. Available: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej/article/view/27463/>.

- [7] Similarweb, “Overview Midjourney,” *Similarweb*, 2023. <https://www.similarweb.com/website/midjourney.com/#overview> (accessed May 08, 2023).
- [8] Shutterstock, “Unleash your creativity with unrivaled images,” *Shutterstock*. <https://www.shutterstock.com/images> (accessed May 08, 2023).
- [9] Leonardo.ai, “Create stunning game assets with AI,” *Leonardo.ai*, 2023. <https://leonardo.ai/#learn-more>.
- [10] K. Decker, “99 descriptive design words you should know,” *99Designs*, 2017. <https://99designs.com/blog/tips/15-descriptive-design-words-you-should-know/> (accessed May 08, 2023).
- [11] D. M. University, “Klasifikasi gambar ilustrasi Menurut jenisnya,” *Machung University*, 2022. <https://machung.ac.id/artikel/klasifikasi-gambar-ilustrasi-menurut-jenisnya/> (accessed May 08, 2023).
- [12] S. Salam, S. Sukarman, H. Hasnawati, and M. Muhaemin, *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*, 1st ed. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2020.
- [13] S. Ettehadmohkam, A. Nazeri, Y. Sobhanifard, and S. Faramarzi, “Application Study of Gestalt Visual Perceptual Laws,” vol. 14, no. 55, pp. 83–98, 2017, [Online]. Available: http://www.bagh-sj.com/article_54561.html?lang=en.
- [14] I. Box, “Cowboy, cataloguer, methodist, magician, and master : gestalts of analysis and design,” University of Technology Sydney, 2012.
- [15] L. Izakson, Y. Zeevi, and D. J. Levy, “Attraction to similar options: The Gestalt law of proximity is related to the attraction effect,” *PLoS One*, vol. 15, no. 10 October, pp. 1–21, 2020, doi: 10.1371/journal.pone.0240937.
- [16] J. H. Dubery, “The Role of Gestalt in Industrial Design Students’ Hierarchical Thinking in The Design Process,” University of Pretoria, 2015.
- [17] J. D. Zamfirescu-Pereira, R. Wong, B. Hartmann, and Q. Yang, “Why Johnny Can’t Prompt: How Non-AI Experts Try (and Fail) to Design LLM Prompts,” in *CHI: Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2023, pp. 1–21, doi: 10.1145/3544548.3581388.
- [18] A. Anam, H. Hilaliyah, and I. B. Subianto, “Penggunaan Poster Sebagai Alternatif Sosialisasi Padanan Istilah Bahasa Indonesia Di Rw 03 Kelurahan Meruyung, Kecamatan Limo, Kota Depok,” *J. PkM Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 2, p. 126, 2022, doi: 10.30998/jurnalpkm.v5i2.11099.
- [19] N. Dehouche and K. Dehouche, “What is in a Text-to-Image Prompt: The Potential of Stable Diffusion in Visual Arts Education,” pp. 1–11, 2023, [Online]. Available: <http://arxiv.org/abs/2301.01902>.
- [20] S. Salam, *Seni Ilustrasi: Esensi - Sang Ilustrator - Lintasan - Penilaian*, 1st ed., vol. 53, no. 9. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2017.

