

Dampak Produksi Desain Grafis Pada Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dengan Menggunakan Grounded Theory

Taris Zakira Alam

tariszakira@gmail.com

Universitas Bakrie

Jerry Haikal

Universitas Bakrie

ABSTRAK: Penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam desain grafis telah menimbulkan dampak signifikan dan beragam bagi para desainer. Salah satu manfaat para desainer grafis menggunakan Artificial Intelligence memudahkan mereka berkarya menjadi lebih efisien dan praktis. Namun, disamping hal tersebut, juga memiliki dampak-dampak negatif dan permasalahan yang perlu diperhatikan. Desainer perlu menyeimbangkan penggunaan teknologi ini dengan menjaga aspek kreatif dan orisinalitas dalam karya mereka. Ada kekhawatiran bahwa AI dapat menggantikan peran desainer untuk tugas-tugas tertentu. Namun, fakta lain menunjukkan bahwa hasil yang didapat tidak selalu berkualitas baik sehingga menurunkan nilai jasa desain dan dapat memicu plagiarisme. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui dan mengenali dampak produksi desain grafis apabila menggunakan teknologi *Artificial Intelligence (AI)* atau kecerdasan buatan yang berkembang sangat pesat dalam beberapa tahun terakhir ini. Penelitian ini menjadi acuan bagi perusahaan *agency* yang di dalamnya banyak pekerja, seperti desainer grafis, pekerja digital marketing yang juga membuat desain grafis, dan regulator yang memiliki ketertarikan dalam meneliti hubungan antara kecerdasan buatan dan produktivitas kerja dalam memproduksi karya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *Grounded Theory*. Proses analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang topik penelitian. Teknik analisis data pada penelitian ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu: *open coding*, *axial coding*, dan *selektif coding*. Pada penulisan ini untuk menganalisis dampaknya, responden dipilih secara *purposive sampling*, dan data dikumpulkan melalui wawancara dan referensi dari berbagai sumber. Hasil penelitian ditemukan bahwa kecerdasan buatan/Artificial Intelligence (AI) mempunyai dampak yang signifikan terhadap produktivitas desainer grafis maupun produksinya. AI dapat mengotomatiskan tugas yang memakan waktu seperti mengedit foto, memilih palet warna, dan membuat tipografi, menghasilkan teks alternatif untuk gambar dan video dan masih banyak lagi kegunaannya. Hal ini memungkinkan desainer untuk fokus pada aspek yang lebih kreatif dari pekerjaan mereka. Kecerdasan buatan/Artificial Intelligence (AI) mempunyai dampak yang signifikan terhadap produktivitas desainer grafis maupun produksinya. Selain itu, ditemukan bahwa penggunaan AI selain pada produksi desain grafis dalam pembuatan karya juga memberikan kemudahan dan efisiensi, tetapi juga menimbulkan kekhawatiran terkait kualitas, risiko plagiarisme, dan penyalahgunaan. Fitur AI dan risiko internal pengguna adalah faktor utama yang memengaruhi efektivitasnya. Meskipun bermanfaat, penggunaan AI juga memunculkan tantangan yang perlu diatasi.

Kata Kunci: *Artificial Intelligence (AI)*, Pemanfaatan Teknologi AI, Produktivitas Kerja, Profesi Desain Grafis

ABSTRACT: *The use of Artificial Intelligence (AI) in graphic design has had a significant and diverse impact on designers. One of the benefits of graphic designers using Artificial Intelligence is that it makes their work more efficient and practical, but apart from this, it also has negative impacts and problems that need to be taken into account. Designers need to balance the use of this technology with maintaining creative aspects and originality in their work. There is concern that AI can replace the role of designers for certain tasks, but because it is done by AI, the results obtained are not of high quality, thereby reducing the value of design services, and can trigger plagiarism. The aim of this research is to find out and recognize the impact of graphic design production when using Artificial Intelligence (AI) technology which has developed very rapidly in recent years. This research is a reference for agency companies where there are many graphic designer workers, digital marketing workers who also create graphic designs, graphic designers, and regulators who have an interest in researching the relationship between artificial intelligence and work productivity in producing work. The method used in this research is the Grounded Theory approach. The data analysis process includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions to obtain a comprehensive understanding of the research topic. The data analysis technique in this research consists of three stages, namely: open coding, axial coding, and selective coding. In this paper, to analyze the impact, respondents were selected using purposive sampling, and data was collected through interviews and references from various sources. The research results found that artificial intelligence (AI) has a significant impact on the productivity of graphic designers and their production. AI can automate time-consuming tasks such as editing photos, choosing color palettes and creating typography, generating alternative text for images and videos and many more. This allows designers to focus on the more creative aspects of their work. Artificial intelligence (AI) has a significant impact on the productivity of graphic designers and production. In addition, it was found that the use of AI other than graphic design production in creating work provides convenience and efficiency, but also raises concerns regarding quality, risk of plagiarism and misuse. AI features and internal user risks are the main factors influencing its effectiveness. While beneficial, the use of AI also raises challenges that need to be overcome.*

Keywords: *Artificial Intelligence (AI), Utilization of AI Technology, Work Productivity, Graphic Design Profession*

Pendahuluan

Kecerdasan buatan/Artificial Intelligence (AI) mempunyai dampak yang signifikan terhadap produktivitas desainer grafis maupun produksinya. AI dapat mengotomatiskan tugas yang memakan waktu seperti mengedit foto, memilih palet warna, dan membuat tipografi. AI membantu desainer menghasilkan ide-ide kreatif dengan memberikan saran desain, gambar, dan palet warna yang sesuai dengan gaya dan kebutuhan mereka. AI dapat digunakan untuk membuat desain yang dipersonalisasi untuk audiens tertentu. Hal ini dapat dicapai dengan menganalisis data pengguna dan preferensi mereka. AI membantu desainer membuat desain yang lebih mudah diakses dan dapat menggunakan AI untuk menghasilkan teks alternatif untuk gambar dan video.

Namun, meskipun kecerdasan buatan memiliki potensi besar, tantangan juga muncul dalam penerapannya. Dari segi etika, keamanan data, hingga perubahan paradigma dalam proses pembelajaran, semuanya membutuhkan pemikiran matang untuk implementasi yang berdampak positif dan berkelanjutan. Dari mulai efektivitas, seperti efisien waktu, kerapian suatu karya, biaya, hingga kemudahan cara pakai perlu dipertimbangkan. Berbagai pertimbangan itu, misalnya menyangkut tingkat kesulitan atau kemudahan dalam menggunakan teknologi AI serta risiko bagi para pembuat karya dalam menggunakannya. Semua aspek penggunaan AI, seperti teknologi pengenalan wajah dan prediksi teks hingga personalisasi laman media sosial, rentan terhadap potensi plagiarisme. Tidak hanya itu, kehadiran teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam kehidupan sehari-hari yang semakin meluas juga dapat menimbulkan kekhawatiran. Fitur AI dan risiko internal pengguna adalah faktor utama yang memengaruhi efektivitasnya. Meskipun bermanfaat, penggunaan AI juga memunculkan sejumlah tantangan yang perlu diatasi.

Perkembangan teknologi semakin pesat di era digital saat ini, terutama dengan masuknya kita ke era industri 5.0. Kemajuan teknologi mendorong pesatnya perkembangan implementasi AI (Kecerdasan Buatan) dalam beberapa tahun terakhir. Penggunaan AI menjadi semakin umum dalam kehidupan sehari-hari. Dengan AI, pekerjaan menjadi lebih mudah dan efisien. AI menjadi tren global karena kemudahan akses dan implementasinya yang meluas di berbagai sektor, seperti pendidikan, industri, kesehatan, dan lainnya (Natasya, 2023). Seperti diketahui, teknologi dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan manusia dengan tujuan memudahkan dan memberikan kenyamanan dalam hidup. Teknologi modern yang saat ini dikembangkan dan mulai digunakan meliputi kecerdasan buatan (AI), robot, dan Internet of Things (IoT) (Karyadi, 2023). Kecerdasan buatan (AI) juga merupakan cabang ilmu komputer yang berfokus pada pengembangan

sistem komputer yang mampu melakukan tugas layaknya manusia. Tujuan utama dari kecerdasan buatan adalah menciptakan mesin yang dapat belajar, memahami, merencanakan, dan beradaptasi, sehingga mampu menyelesaikan tugas-tugas secara mandiri.

Kehadiran teknologi Artificial Intelligence (AI) sebagai teknologi yang semakin sering digunakan saat ini menjadi salah satu faktor yang berpengaruh pada perubahan sosial masyarakat. Perkembangan teknologi ini menuntut masyarakat untuk bersiap menghadapi berbagai dampak yang mungkin timbul. Implementasi teknologi AI ini secara tidak langsung memengaruhi struktur sosial dan pola kehidupan yang sudah ada di masyarakat, karena aplikasinya tersebar luas di berbagai sektor (Restiawan & Ula, 2023). Faktor manusia sering menjadi masalah utama dalam setiap kegiatan. Organisasi sebagai kesatuan sosial yang dikoordinasikan secara sadar, membutuhkan Sumber Daya Manusia (SDM) berkualitas untuk beroperasi secara efektif. Kualitas SDM yang baik sangat vital bagi perusahaan dan menjadi kebutuhan utama. Salah satu parameter penting yang digunakan untuk menilai kualitas SDM adalah produktivitas kerja. Oleh karena itu, perusahaan perlu memiliki indikator yang jelas dalam mengevaluasi produktivitas kerja (Wahyuningsih, 2018). Konsep produktivitas berkait erat dengan sejauh mana suatu proses menghasilkan keluaran dengan menggunakan masukan, dengan fokus pada hasil yang dihasilkan oleh proses tersebut. Biasanya, berbagai kombinasi masukan dapat digunakan untuk menghasilkan tingkat keluaran tertentu. Produktivitas merupakan ukuran seberapa efektif suatu proses dalam menghasilkan keluaran. Hal ini juga dapat dijelaskan sebagai rasio antara masukan dan keluaran. Masukan seringkali terbatas pada tenaga kerja, sementara keluaran diukur dalam berbagai bentuk fisik dan nilai. Produktivitas juga mencerminkan tingkat efisiensi dalam memproduksi barang dan jasa (Wahyuningsih, 2018). Kecerdasan buatan generatif (GAI) dimanfaatkan dalam berbagai bidang, seperti kesehatan, pendidikan, seni, lingkungan, dan lainnya, di mana ia memiliki peranan yang krusial dalam mendukung dan mempercepat produktivitas kerja (Morris, 2023).

Untuk mengimbangi tuntutan masyarakat yang terus berubah, pengusaha mencari seperangkat keterampilan yang sangat spesifik, dan mereka bersedia membayar mahal untuk pekerja yang memiliki keterampilan tersebut (Säve-Söderbergh, 2019). *Soft skill* yang dihargai oleh perusahaan cenderung berubah secara bertahap, sedangkan *hard skill* yang paling dicari berevolusi dengan cepat, sebagian besar didorong oleh transformasi tanpa henti dari teknologi modern (Morrell et al., 2020). *Hard skill* berkaitan dengan kemampuan karyawan untuk melakukan tugas tertentu, sedangkan *soft skill* lebih

pada cara mereka melakukannya - bagaimana mereka beradaptasi, berkolaborasi, memecahkan masalah, dan membuat keputusan (Baihaqi et al., 2021).

Ada sekitar sepuluh keahlian teknis yang paling dicari di seluruh dunia dan lima keahlian interpersonal yang sangat dihargai pada tahun 2020. Di antara keahlian teknis paling diminati adalah blockchain, komputasi awan, penalaran analitis, kecerdasan buatan (AI), desain UX, analisis bisnis, pemasaran afiliasi, penjualan, komputasi ilmiah, dan produksi video. Sementara itu, dalam konteks keahlian interpersonal, kreativitas, persuasi, kolaborasi, adaptabilitas, dan kecerdasan emosional menonjol sebagai keterampilan yang paling dicari di tempat kerja pada tahun tersebut (Baihaqi et al., 2021). Dalam kaitan itu, kecerdasan buatan telah menjadi transformasi mendasar dalam banyak industri dan disiplin yang memiliki dampak yang signifikan, tidak hanya pada individu, tetapi juga pada organisasi (Cardon et al., 2023). Pentingnya memanfaatkan program dan teknologi canggih untuk meningkatkan kinerja organisasi. Meningkatkan efisiensi telah menjadi tujuan universal di berbagai sektor, yang mendorong para eksekutif perusahaan untuk mempertimbangkan integrasi teknologi AI ke dalam operasi mereka. Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) di perusahaan diakui sebagai solusi yang menjanjikan untuk meningkatkan produktivitas kerja (Govori & Sejdiya, 2023). Selain itu, inovasi teknis dalam Artificial Intelligence (AI) menawarkan pendekatan yang unik bagi bisnis untuk mengatasi tantangan produktivitas dalam kerangka kerja organisasi. Akibatnya, perusahaan dari berbagai ukuran sedang aktif mempertimbangkan penggunaan teknologi AI untuk mendapatkan keunggulan kompetitif. Artificial Intelligence (AI) memiliki potensi besar untuk secara dramatis meningkatkan produktivitas dengan mengurangi kesalahan, meningkatkan pengambilan keputusan, dan menyederhanakan tantangan yang dihadapi (Wamba-Taguimdje et al., 2020).

Dari teknologi pengenalan wajah dan prediksi teks hingga personalisasi laman media sosial, kehadiran teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam kehidupan sehari-hari kian luas. Kemampuan AI untuk mempelajari dan mengolah data dalam volume besar dengan kecepatan tinggi membuat aplikasi seperti Chat GPT atau Midjourney dapat meniru kemampuan manusia hingga taraf tertentu, seperti menulis artikel, menciptakan musik, atau membuat gambar. Namun demikian, keberadaan bentuk-bentuk teknologi ini tidak lepas dari pertanyaan perihalnya dampaknya terhadap masyarakat.

Di zaman modern ini, para desainer grafis hingga perusahaan Agency semakin mengintegrasikan teknologi kecerdasan buatan (AI) untuk meningkatkan kemudahan

dalam membuat gambar desain grafis. Salah satunya seperti Mid Journey pada AI sebuah sistem otomatisasi respons gambar dari pencarian dengan kecerdasan buatan tinggi.

Penelitian ini menggunakan teknik kualitatif dengan pendekatan *Grounded Theory*. Penulis melakukan wawancara langsung kepada ketua Indonesia Artificial Intelligence Society (IAIS) dan pendiri komunitas keamanan, Indonesia HoneyNet Project (IHP) pada acara Konferensi "Digital Discourses: Humanisme di Era AI" di Goethe Institut pada tanggal 6 Oktober 2023 dan salah satu pembuat produksi karya visual desain pada Agency yang berlokasi di Bali pada PT SDB Agency, serta pemeran digital marketing strategist di Jakarta pada PT Toffee International. Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan gambaran menyeluruh tentang penggunaan AI dan bagaimana hal tersebut dapat meningkatkan produktivitas kerja desainer grafis. Atas dasar itu, penelitian ini menjadi acuan bagi perusahaan agency yang di dalamnya banyak pekerja desainer grafis, pekerja digital marketing yang juga membuat desain grafis, para desainer grafis, dan regulator yang memiliki ketertarikan dalam meneliti hubungan antara kecerdasan buatan dan produktivitas kerja dalam memproduksi karya.

Metode Penelitian

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan *Grounded Theory* untuk memahami dan mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas dan dampak permasalahan dalam produksi karya menggunakan teknologi AI. Pemilihan responden dilakukan melalui teknik sampel yang disebut *purposive sampling*, yaitu menentukan sampel yang sesuai dengan tujuan penelitian berdasarkan karakteristik sampel karena pada tahap ini peneliti akan memilih subjek penelitian yang mencerminkan pandangan para responden. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan memanfaatkan sumber dari berbagai jurnal penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik pembahasan, serta melibatkan sumber dari artikel lain yang ada di internet. Sumber pustaka yang digunakan mencakup artikel jurnal, buku, dan tulisan ilmiah yang relevan dengan topik yang dibahas. Sumber-sumber ini terdiri dari jurnal yang terindeks di SINTA dan buku-buku. Langkah-langkah penyelesaian meliputi: tahap pengumpulan sumber, tahap penentuan sumber, analisis, dan penarikan kesimpulan hingga artikel ini utuh menjadi pemanfaatan kecerdasan buatan.

Teknik analisis data dilakukan melalui metode reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang studi literatur yang menjadi fokus penelitian ini.

Pada tahap reduksi data, proses yang dilakukan adalah menyederhanakan, mengklasifikasikan, dan membuang data yang tidak relevan dengan cara yang mudah untuk memperoleh wawasan yang signifikan dan meningkatkan kemudahan dalam menarik kesimpulan. Kebutuhan untuk menganalisis data melalui tahap reduksi muncul karena adanya volume data yang besar dan kompleksitasnya.

Biasanya, dalam riset kualitatif, peneliti pemula sering tidak yakin tentang analisis data sehingga dipilihnya metode *grounded theory*. Hal ini bermula dari adanya ketidakpastian mengenai perbedaan-perbedaan antara pendekatan Glaser dan Strauss, yang secara bersamaan menjelaskan pertama kali tentang metode tersebut. Metode *grounded theory* menurut Glaser menekankan induksi atau munculnya kreativitas individu si peneliti dalam tahapan kerangka yang jelas. Hal ini juga menjelaskan secara terang bahwa *grounded theory* menurut Glaser adalah munculnya sebuah metodologi, di mana hal ini menyediakan beberapa argumen untuk mendukung pendekatan tersebut. Sementara itu, Strauss lebih tertarik dalam kriteria validasi dan pendekatan sistematis. Pendekatan *grounded theory*, terutama cara Strauss dalam mengembangkannya terdiri dari satu set langkah hati-hati yang diduga sebagai "jaminan" dari sebuah teori yang baik sebagai hasilnya. Strauss mengatakan bahwa kualitas suatu teori dapat dievaluasi dengan proses tempat di mana teori tersebut dibangun. Kedua metode tersebut dibandingkan dalam kaitannya dengan akar dan divergensi, peran induksi, deduksi dan verifikasi, serta cara-cara tempat data yang dikodekan dan diformat menghasilkan suatu teori. Pengalaman pribadi berkembang sebagai teori dasar yang digunakan untuk menggambarkan beberapa kunci perbedaannya.

Hasil dan Pembahasan

Menurut (Rayendra et al., 2022) AI bertujuan untuk memahami dan memodelkan proses berpikir manusia serta merancang mesin agar dapat meniru perilaku manusia. Kecerdasan berarti memiliki pengetahuan yang dilengkapi dengan pengalaman, penalaran (bagaimana membuat keputusan dan mengambil tindakan), serta moral yang baik. Sementara Menurut (Marr, 2019) AI adalah media untuk melakukan penelitian pada pemrograman komputer agar dapat melakukan kegiatan yang dianggap cerdas oleh manusia. Sementara itu, menurut (Baihaqi et al., 2021), AI adalah cabang ilmu komputer yang bertujuan untuk menciptakan sistem yang mampu melakukan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia. Kecerdasan buatan merupakan cabang ilmu dalam bidang komputer yang berupaya memberikan kemampuan kecerdasan mirip manusia kepada mesin. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kaplan &

Haenlein (2019), kecerdasan buatan didefinisikan sebagai kemampuan mesin untuk belajar dari data dan akhirnya mencapai tujuan yang diinginkan. Kecerdasan buatan memiliki beberapa cabang ilmu lain, termasuk sistem pakar (Mutawa & Alzuwawi, 2019), permainan (Xinyue et al., 2020), logika fuzzy (Mittal et al., 2020), jaringan saraf tiruan, dan robotika (Chen et al., 2020).

Menurut salah satu laman web dari salah satu perusahaan *software* yang biasa desainer grafis gunakan dalam membuat gambar yaitu Adobe dikatakan bahwa terdapat tiga manfaat utama AI dalam desain grafis. Pertama, memiliki efisiensi yang sangat besar, alat AI dapat membantu mengotomatiskan tugas berulang seperti memisahkan objek dari latar belakang, mengubah ukuran gambar, dan menerapkan gaya yang konsisten, sehingga dapat fokus pada pekerjaan yang lebih kompleks dan kreatif. Alat-alat ini juga menghindarkan dari ketegangan fisik dan mental yang timbul saat mengintip detail terkecil di layar untuk memilih piksel yang tepat atau mencocokkan *font*. Kedua, menimbulkan kreativitas tanpa batas. Generative AI adalah alat curah pendapat yang hebat dengan mencoba ide dan konsep baru lebih cepat dari sebelumnya sehingga dapat mengeksplorasi ide terliar dan melihat cara kerjanya menggunakan perintah seni AI. Ketiga memiliki aksesibilitas yang lebih baik, dengan pemeriksaan aksesibilitas otomatis, AI dapat menemukan masalah terkait keterbacaan, kontras warna, dan banyak lagi. Ini lebih cepat dan lebih dapat diandalkan daripada memeriksa sendiri aksesibilitas (dengan Adobe.com).

Permintaan desain grafis untuk bisnis yang terus meningkat membuat para desainer grafis menjadi sibuk, perusahaan agency dalam memenuhi permintaan klien pun dikejar oleh target dalam menyelesaikan permintaan para kliennya. Proyek yang harus diselesaikan dalam satu malam terkadang jadi sulit untuk diselesaikan. Namun, kini dengan adanya AI bisa menjadi solusi terbaik para desainer.

Aplikasi AI dalam mendesain iklan dan konten lainnya pun menjadi lebih efisien di antaranya seperti dilansir oleh laman web UKM Indonesia, dengan Adobe Express versi beta, para desainer grafis bisa menikmati dua fitur berbasis AI yang sangat menarik. Yang pertama adalah menggunakan efek visual untuk menyempurnakan teks, dan yang kedua menggunakan teks untuk membuat ilustrasi. Karena pengguna hanya perlu mendeskripsikan efek atau gambar yang ingin dibuat, kedua fitur ini mampu bekerja sama dengan baik. Desainer grafis bisa men-download Adobe Express secara gratis dan menggunakannya selama 30 hari. Namun jika ingin memanfaatkan fungsionalitas yang lebih canggih, bisa berlangganan ke versi premium dengan biaya \$9,99 per bulan atau setara dengan Rp142.000.

Design AI, aplikasi ini dapat meminimalisir kerja desainer grafis dalam membuat desain grafis, baik itu logo, video, banner, atau postingan media sosial. Dalam hal ini, AI selalu memberikan akses jutaan stok foto premium, beserta elemen grafis pendukung lainnya. Sementara itu, untuk menggunakan tools ini, bisa mendaftarkan diri terlebih dahulu di website resminya yaitu Designs.ai, dan langsung mengakses secara otomatis juga di platform tersebut. Alat ini juga bisa digunakan baik bagi pengguna smartphone, PC maupun laptop.

Bing Image Creator juga merupakan salah satu platform yang menawarkan fitur AI, Bing Image adalah platform resmi Microsoft yang dapat digunakan untuk menghasilkan gambar berdasarkan deskripsi tertulis. Nantinya fitur AI akan memproses dan membuat gambar tersebut. Berdasarkan perintah atau deskripsi teks yang diberikan, AI untuk desain grafis ini akan menghasilkan serangkaian gambar yang sesuai. Jika deskripsinya jelas, AI akan menghasilkan tiga hingga empat foto yang diinginkan. Adapun cara mengakses *tools* ini, cukup mendaftar dan login di lama Bing.com tanpa perlu menggunakan Microsoft Edge. *Tools* ini juga ringan sehingga mendukung semua jenis smartphone dan PC/laptop.

Adapun Hotpot AI untuk desain grafis ini juga menyediakan sejumlah fitur menarik, seperti kemampuan menghasilkan berbagai jenis karya seni digital, seperti lukisan, ilustrasi, dan gambar fotorealistik. AI ini juga mencakup fitur pengeditan gambar untuk menghapus latar belakang, memperbaiki foto lama, dan meningkatkan kualitas foto. Namun, aplikasi ini tidak gratis alias berbayar. Harga juga bervariasi tergantung fitur apa yang ingin dibeli. Untuk opsi langganannya sendiri bisa sekali bayar, bulanan, dan tahunan. Harga dimulai dari \$1 untuk negara-negara yang berkembang, lalu untuk negara maju akan menyesuaikan. Meskipun demikian, Hotpot AI juga menawarkan paket gratis untuk pengguna yang tidak mampu membeli. Sayangnya, paket gratis ini hanya mampu mengakses beberapa fitur dan berbasis konten watermark. Di samping itu, untuk mendaftar dan menggunakannya, para desainer grafis bisa langsung mengunjungi laman Hotpot.ai.

Stocking.ai adalah alat kecerdasan buatan (AI) yang dapat menghasilkan gambar hanya dalam 12 detik. Melalui *tools* ini, para desainer grafis bisa membuat logo, sampul buku, poster, spanduk, ilustrasi, ikon, UI web dan masih banyak lagi. Cara kerjanya cukup sederhana, yaitu setelah login, cukup memilih fitur yang ingin digunakan dan mengetikkan jenis gambar yang ingin dibuat. AI untuk desain grafis ini memiliki pilihan model output seperti model Disney, Disco Diffusion, potongan kertas dan lain-lain.

Midjourney adalah alat yang dapat menghasilkan gambar

berdasarkan deskripsi teks. Dengan menggunakan teknologi yang menggabungkan pemrosesan bahasa alami dan jaringan saraf tiruan, alat ini mampu menafsirkan deskripsi dan mendesain gambar sesuai imajinasi pembuatnya. Nantinya, data yang dikumpulkan akan digabungkan dengan gambar yang tersedia di internet. Kabarnya, AI untuk desain grafis ini mampu mengubah teks menjadi gambar dalam waktu kurang dari satu menit. Tidak hanya teks, data perintah juga bisa dimasukkan dalam bentuk gambar. Bagi para desainer grafis yang ingin mencoba AI art generator ini, Midjourney telah menyediakan 25 fitur pengolah gambar secara gratis. Namun, pengguna akan dikenakan biaya setelahnya. Adapun biaya berlangganan tersebut sebesar US\$ 10 per bulan atau sekitar Rp. 157.000. Sementara itu, untuk menggunakan alat ini, bisa membuka aplikasi Discord di laptop/PC.

Leonardo AI adalah platform yang membuat gambar dalam berbagai gaya seni hanya dengan perintah teks. AI untuk desain grafis ini menyediakan beberapa fitur untuk membantu pengguna meningkatkan kreativitasnya, antara lain Image Generation, AI Canvas, dan 3D Texture Generation. Dengan Image Generation, pengguna bisa memasukkan ide-ide dan mendefinisikan hal-hal yang sebelumnya dianggap mustahil. Selanjutnya, AI Canvas menawarkan alat pengeditan yang canggih serta kontrol desain yang lengkap. Kemudian, terakhir 3D Texture Generation menghidupkan aset 3D dengan menghasilkan tekstur berdasarkan kecerdasan kontekstual. Leonardo AI menawarkan opsi gratis dengan 150 kredit per hari. Dengan ketentuan ini, bisa membuat 25-50 gambar per hari. Selain itu, kita juga akan diberi pilihan untuk memilih antara model seperti Difusi Stabil atau SDXL. Kemudian, untuk menggunakan *tools* ini, bisa mengunjungi laman Leonardo.ai untuk login atau mendaftar. Jika sudah, kita harus menunggu terlebih dahulu sampai ada pengumuman dari email bahwa sudah bisa mengaksesnya.

DALL-E adalah sistem Open AI yang dapat menghasilkan gambar realistis dari perintah teks. Selain kemampuan menerjemahkan teks menjadi gambar, AI untuk desain grafis ini juga menyertakan dua fitur baru. Yang pertama adalah Variations. Fitur ini memungkinkan desainer grafis bisa menggunakan fitur ini untuk mengunggah gambar ke sistem Dall-E 2 dan menerima gambar dengan artstyle serupa atau gambar dari objek yang sama. Selain itu, pengguna juga bisa mengedit gambar yang dihasilkan AI tersebut. Misalnya, mengubah objek pada gambar seekor anjing yang sedang duduk di sofa menjadi seekor kucing. Kabar baiknya, DALL-E dapat diakses secara gratis sehingga para pengguna bisa mendapatkan 50 gambar di bulan pertama, lalu menghasilkan 15 gambar gratis di bulan-bulan berikutnya.

Seperti Mid Journey, Blue Willow adalah salah satu AI untuk desain grafis yang mampu menciptakan gambar dengan rasio aspek tertentu dan menyaring elemen yang tidak diinginkan dengan fokus pada lanskap, fiksi ilmiah, dan tema tetesan air. Kabar baiknya, blue Willow menjadi generator AI gratis yang hanya memerlukan akun Discord untuk menggunakannya. Dengan menggunakan Blue Willow, desainer grafis bisa menghasilkan karya seni digital berupa logo, karakter, dan grafik lain yang menakjubkan. Nantinya, *tools* ini akan memproyeksikan apa yang kita tulis ke dalam sebuah gambar atau karya seni. Tidak perlu khawatir karena tidak akan menggunakan bahasa pemrograman atau pengetahuan komputer yang rumit. Kita hanya perlu mengetikkan satu kalimat, dan Blue Willow akan memproses gambar tersebut berdasarkan teks yang kita ketik. Kabar baiknya, aplikasi ini bisa diakses secara gratis, namun hanya sebanyak 25 kali saja, selanjutnya akan dikenakan biaya. Lalu untuk penggunaannya, desainer grafis bisa bergabung dengan program beta yang kemudian akan diarahkan ke Discord.

Figma AI adalah platform desain grafis yang menghasilkan desain secara otomatis menggunakan kecerdasan buatan (AI). Dengan plugin Builder.io Figma, pengguna bisa membuat desain dengan cepat dan mudah tanpa harus melakukan semua proses secara manual. Pada fitur generate, terdapat prompter yang dapat diisi dengan perintah yang kita inginkan di antaranya adalah membuat template untuk brainstorming, flowchart, membuat timeline pengerjaan proyek, dan fitur lainnya. Kabarannya, saat ini Figma AI masih dalam versi beta, tetapi tersedia secara gratis untuk pengguna yang telah mendaftar di program tersebut. Adapun cara menggunakannya bisa melalui plugin Builder.io, lalu buka Open.ai untuk bisa mulai mengakses *tools* ini.

Dari poin-poin yang didapatkan dari manfaat aplikasi dan fitur-fitur AI tersebut, pengguna dapat mengotomatiskan tugas yang memakan waktu seperti mengedit foto, memilih palet warna, dan membuat tipografi, menghasilkan teks alternatif untuk gambar dan video dan masih banyak lagi kegunaannya. Hal ini memungkinkan desainer untuk fokus pada aspek yang lebih kreatif dari pekerjaan mereka. Pada artikel ini, untuk menganalisis dampaknya, responden dipilih secara *purposive sampling*, dan data dikumpulkan melalui wawancara dan referensi dari berbagai sumber. Proses analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang topik penelitian.

Dari hasil pengolahan data, proses dimulai dari peneliti melakukan proses pengkodean (Open Coding). Pengkodean adalah proses pelabelan dan pengorganisasian data kualitatif peneliti untuk

mengidentifikasi tema yang berbeda dan hubungannya. Saat melakukan coding hasil wawancara, peneliti memberikan label pada kata atau frasa yang mewakili tema penting di setiap tanggapan. Label ini bisa berupa kata, frasa, atau angka dengan tujuan mengidentifikasi, menamai, mengkategorikan dan menguraikan gejala-gejala yang terdapat dalam teks hasil wawancara dan buku catatan peneliti.

Hasil penelitian tentang penggunaan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam pembuatan karya dapat dikelompokkan menjadi beberapa analisis penting. Pertama, sebagian besar responden, seperti Ketua Indonesia Artificial Intelligence Society (IAIS) dan Visual Designer PT. SDB Agency (Vinny), melihat bahwa penggunaan AI memberikan kemudahan dan efisiensi dalam proses pembuatan karya, seperti gambar atau visual. Mereka menyoroti bahwa fitur-fitur AI mempermudah proses tersebut, meningkatkan praktisitas, dan mengurangi upaya manual yang dibutuhkan. Namun, ada kekhawatiran terkait dengan kualitas hasil karya. Beberapa responden mengungkapkan bahwa penggunaan AI dapat menghasilkan karya yang kurang rapi atau terlalu kaku karena kurangnya sentuhan manusia atau "sense of arts". Selain itu, ada keprihatinan tentang risiko plagiarisme atau duplikasi karya yang lebih mudah terjadi dengan penggunaan AI, serta potensi penyalahgunaan teknologi AI untuk tujuan penipuan atau penyebaran informasi palsu.

Selain itu, Digital Marketing Strategist PT. Toffee Internasional (M.Fathan Ghani) menyoroti bahwa meskipun penggunaan AI dapat meningkatkan efisiensi waktu dalam menciptakan karya, hasil karya tersebut mungkin tidak selalu memenuhi ekspektasi pengguna atau tidak sesuai standar.

Peneliti selanjutnya melakukan klasifikasi dari hasil pengkodean sesuai dengan data di atas untuk menemukan hubungan antara setiap kategori dan subkategori untuk diproduksi menjadi tema penelitian. Hasil penelitian mengidentifikasi 6 tema pandangan dari hasil wawancara dari Ketua Indonesia Artificial Intelligence Society (IAIS) (Bpk Dr. Ir. Lukas), Visual Designer PT. SDB Agency (Vinny), dan dari Digital Marketing Strategist PT. Toffee Internasional (M.Fathan Ghani). Tema tersebut terdiri dari kualitas penggunaan, durasi waktu dalam menciptakan karya, kekurangan dari hasil produksi karya dengan menggunakan AI, faktor internal / risiko pengguna, faktor eksternal / risiko penikmat karya, dan biaya.

Dari narasumber tersebut, peneliti dapat menyimpulkan beberapa poin penting di antaranya seperti yang dikemukakan Ketua Indonesia Artificial Intelligence Society (IAIS) bpk Dr. Ir. Lukas bahwa menggunakan teknologi AI tidak perlu banyak melakukan berbagai hal secara manual

Tabel 1. Coding

Responden	Coding	Category					
		Fitur AI	Waktu	Hasil Karya	Resiko pembuat karya	Resiko penikmat karya	Biaya
Ketua Indonesia Artificial Intelligence Society (IAIS) (Bpk Dr. Ir. Lukas)	Menggunakan teknologi AI jadi lebih cepat	1					
	Membuat gradasi dan elemen gambar lebih cepat		1				
	Tidak ada <i>human error</i>			1			
	Resiko adanya plagiat atau duplikat karya secara mudah				1		
Visual Designer PT. SDB Agency (Vinny)	Kemudahan fitur dalam menggunakan AI	1					
	biaya terjangkau						1
	Membuat gambar dengan teknologi AI kurang rapi				1		
	keaslian karya atau copyright dapat di plagiat				1		
	Digunakan untuk penipuan					1	
	Meminimalisir waktu pengerjaan				1		
Digital Marketing Strategist PT. Toffee Internasional (M.Fathan Ghani)	Efektif pada digital marketing	1					1
	Meminimalisir jumlah karyawan desainer grafis dan memaksimalkan jumlah hasil karya			1			
	Tidak ada <i>sense of art</i>				1		
	Hasil AI tidak sepenuhnya bisa sama dari yang diinginkan dari <i>prompt</i>					1	
Total		3	2	2	5	2	1

dan sudah otomatis. Kita dapat membangun gradasi dan elemen-elemen pada gambar menjadi lebih praktis dan cepat. Dalam penggunaannya, tidak ada *human touch* atau tingkat pengerjaan dengan konsentrasi dan ketelitian dalam berkarya sehingga hal ini bisa menimbulkan terjadinya plagiat atau duplikat karya secara mudah.

Menurut Desainer Grafis dari PT. SDB Agency (Vinny),

terdapat kemudahan fitur dalam menggunakan AI untuk membuat gambar/ visual hanya dengan menginstall aplikasi dan memasukkan prompt (hasil yang kita inginkan) sehingga sangat meringankan beban dan kendala para desainer grafis dalam membuat gambar. Kemudian, dari segi biaya dalam memiliki fitur atau aplikasi software AI termasuk kategori biaya yang terjangkau karena dengan hanya sekali menginstall

sudah termasuk biaya *software* Beta sama seperti download *software* Adobe pada umumnya. Hal ini menguntungkan bagi para desainer grafis karena tidak terlalu memakan biaya yang mahal, namun dari sisi pengerjaan membuat gambar dengan teknologi AI kurang rapi dibandingkan dengan yang dilakukan desainer grafis secara manual dalam membuat gambar, *masking*, dan lain-lain sehingga terpaksa para desainer grafis tetap harus mengoreksi dan merapikan gambar hasil buatan AI tersebut. Perihal keaslian karya atau *copyright* menjadi lebih berisiko untuk dipergunakan sembarang sehingga bisa menimbulkan plagiat atau duplikat karya. Selain itu, dampak AI juga bisa disalahgunakan untuk penipuan dalam bentuk manipulasi gambar, video, atau suara sehingga membahayakan masyarakat luar yang menerima atau menjadi bahan dari karya AI tersebut oleh pihak pengguna AI yang tidak bertanggung jawab. Namun demikian, pandangan berbeda diungkapkan Vinny yang menyatakan bahwa bagi perusahaan agency tempatnya bekerja sangat membantu pengerjaan menjadi lebih fleksibel, lebih mempersingkat waktu desainer grafis dalam bekerja, dan memudahkan pembuatan gambar. Tidak hanya itu, AI juga dapat mempermudah akses para desainer grafis dalam membuat karya.

Seorang digital marketing dari perusahaan agency bernama Fathan dari PT. Toffe International juga mengatakan bahwa kualitas penggunaan teknologi AI pada digital marketing strategis di sebuah agency dapat

membuat pengerjaan efektif dan lebih efisien. Misalnya, sebelumnya suatu pekerjaan harus dikerjakan sekitar 10 orang bisa menjadi 1 orang jika menggunakan AI. Hal ini dapat diartikan bahwa dengan bantuan AI bisa lebih praktis dan lebih cepat. Selain itu, seniman atau pekerja dapat membuat karya lebih banyak seperti dua sampai tiga kali lipat. Namun, AI juga memiliki banyak kekurangan dari hasil produksi karya. Misalnya, hasil karya menjadi terlalu kaku atau dapat dikatakan terlalu *robot* karena dikerjakan oleh AI, bukan oleh manusia sepenuhnya. Dalam artian, tidak ada *sense of arts / human touch* nya. Faktor internal atau risiko pengguna AI juga tidak sepenuhnya seperti yang diinginkan pengguna jika *prompt* tidak sesuai, dan hasil karya dianggap plagiat. Dalam hal ini, bisa terjadi kemiripan dari hasil karya si A dengan si B dan dianggap *fake* (palsu). Selain itu, faktor eksternal dari risiko penikmat karya oleh desainer grafis atau pembuat karya yang menggunakan AI kemungkinan dapat terjadi *false information* dan tidak menghasilkan standar yang sesuai atau karya menjadi terkesan pasaran sehingga hasilnya tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang spesial.

Dari penelitian yang dilakukan terhadap Ketua Indonesia Artificial Intelligence Society (IAIS) (Bpk Dr. Ir. Lukas), Visual Designer PT. SDB Agency (Vinny), dan dari Digital Marketing Strategist PT. Toffee Internasional (M.Fathan Ghani) tentang efektivitas dan faktor yang mempengaruhi produksi karya menggunakan teknologi AI dapat

Tabel 2. Hasil Themes Coding

Category	Score	Themes					
		Fitur AI	Waktu	Hasil Karya	Resiko Pembuat Karya	Resiko Penikmat Karya	Biaya
Kualitas gambar kurang efektif	3	3					
Efisien waktu	2		2				
fitur teknologi AI memudahkan	5	3		2			
Resiko dan ancaman AI	5				5		
Plagiarism	2					2	
Pengeluaran biaya murah	2						2
Total	19	6	2	2	5	2	1

Tabel 3. Selective Coding

Kode	Koding	Kategori Inti
Fitur AI	Menggunakan teknologi AI jadi lebih cepat	Sistem penggunaan aplikasi AI memberikan fitur dan hasil yang lebih cepat dan mudah namun tidak memiliki <i>sense of art</i> dari <i>human touch</i> dan hasil kurang rapi karena tidak sepenuhnya bisa sama dari yang diinginkan dari <i>prompt</i>
Waktu AI	Membuat gradasi dan elemen gambar lebih cepat	
Hasil Karya AI	Tidak ada <i>human error</i>	
Fitur AI	Kemudahan fitur dalam menggunakan AI	
Resiko pembuat karya	Membuat gambar dengan teknologi AI kurang rapi	
Resiko pembuat karya	Meminimalisir waktu pengerjaan	
Hasil Karya	Meminimalisir jumlah karyawan desainer grafis dan memaksimalkan jumlah hasil karya	
Resiko pembuat karya	Tidak ada <i>sense of art</i>	
Resiko penikmat karya	Hasil AI tidak sepenuhnya bisa sama dari yang diinginkan dari <i>prompt</i>	

dikatakan bahwa fitur teknologi AI yang memiliki banyak manfaat dan risiko internal bagi pengguna AI adalah faktor terbesar yang mempengaruhi efektivitas penggunaan pembuat karya pada teknologi AI dengan score frekuensi masing-masing 5 poin dari hasil coding berdasarkan hasil wawancara dengan responden.

Dari analisis ini, dapat ditegaskan bahwa meskipun penggunaan teknologi AI dapat memberikan manfaat dalam efisiensi dan kemudahan pembuatan karya, masih ada tantangan dan risiko besar yang perlu diatasi, seperti kualitas hasil, risiko plagiarisme, dan penyalahgunaan teknologi tersebut. Oleh karena itu, perlu dilakukan penyeimbangan antara pemanfaatan AI dengan seberapa besar risiko dan tantangan dalam penggunaan teknologi tersebut. Para pengguna harus mampu mengatasi tantangan serta risiko yang mungkin timbul. Fitur teknologi AI dan risiko internal bagi pengguna AI adalah faktor terbesar yang memengaruhi efektivitas penggunaan teknologi AI dalam produksi karya. Hal ini tercermin dari skor frekuensi tertinggi dalam tabel, yaitu 5 poin untuk kedua kategori tersebut.

Di tahap ketiga, pengodean selektif (*selective coding*), peneliti menulis sebuah teori dari kesalingterkaitan seluruh kategori dalam tahap axial coding. Pada dasarnya, teori ini merupakan penjelasan abstrak atas proses yang diteliti. Jadi, pengodean selektif merupakan proses penyatuan dan penyempurnaan teori melalui tahapan penulisan alur cerita yang membuat seluruh kategori saling terkait melalui memo pribadi tentang ide-ide teoritis. Di sepanjang alur cerita, peneliti bisa saja mengamati bagaimana faktor tertentu memengaruhi fenomena yang membuat digunakannya strategi tertentu dengan

dampak tertentu. Dilihat dari jumlah aktivitas pengodean yang dilakukan, terlihat adanya pengurangan dari tahap pengodean yang terbuka ke tahap penggolongan kategori-kategori. Demikian pula halnya dari tahap penggolongan kategori-kategori ke tahap pengodean poros. Aktivitas paling minimal terdapat pada tahap penyusunan teori dari kategori-kategori yang sudah dijenuhkan.

Dari tabel di atas kita dapat tahu cara mengembangkan dan menggambarkan garis besar yang mengintegrasikan kategori dalam pengkodean terporos. Cara kerja tersebut disebut *selective coding* sebagaimana disajikan pada Tabel 3. Dari temuan yang ada mengenai hasil dari dampak menggunakan AI ditemukan beberapa kelebihan dan kelemahan dari sisi fitur, waktu pengerjaan, hasil karya AI, dan risiko dari pembuat dan penikmat karya AI tersebut. Di samping itu, perlu diketahui bahwa sistem penggunaan aplikasi AI juga dapat memberikan fitur dan hasil yang lebih cepat dan mudah, namun tidak memiliki *sense of art* dari *human touch* dan hasil karya kurang rapi karena tidak sepenuhnya bisa sama dengan yang diinginkan dari *prompt*.

Temuan ini menunjukkan bahwa fitur-fitur AI yang beragam memberikan manfaat signifikan dalam proses pembuatan karya, namun juga membawa risiko internal yang perlu diperhatikan oleh pengguna. Di sisi lain, faktor-faktor lain seperti efisiensi waktu, risiko bagi masyarakat penerima karya, dan pengeluaran biaya juga memainkan peran penting, meskipun dengan skor frekuensi yang lebih rendah. Dari segi pekerjaan, ada kekhawatiran bahwa AI dapat menggantikan peran desainer untuk tugas-tugas tertentu, namun memiliki risiko dari hasilnya walaupun dapat meminimalisir waktu dalam pengerjaan tetap saja tidak sepenuhnya memiliki *senses of art* dari *human*

touch sehingga hasilnya kurang rapi dan tidak maksimal. Terlepas dari hal itu, fitur-fitur AI memang diakui sangat membantu para desainer grafis dalam membuat karya. Dengan demikian, hal yang dapat ditegaskan dari penelitian ini adalah bahwa fitur-fitur teknologi AI memberikan manfaat yang signifikan dalam proses produksi karya, namun risiko internal yang terkait dengan penggunaan AI juga perlu diperhatikan dengan serius. Temuan ini dapat memberikan panduan bagi pengguna AI untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas penggunaan teknologi AI dalam produksi karya sehingga mereka dapat mengambil langkah-langkah yang tepat dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi tersebut dan tetap bertanggung jawab pada penciptaan suatu karya dan menghindari adanya plagiarisme.

Simpulan

Berdasarkan hasil riset terhadap ketua Indonesia Artificial Intelligence Society (IAIS) dan pendiri komunitas keamanan, Indonesia HoneyNet Project (IHP) dan salah satu pembuat produksi karya visual desain pada Agency yang berlokasi di Bali pada PT. SDB Agency, serta pemeran digital marketing strategist di Jakarta pada PT. Toffee Internasional dan menguraikannya ke dalam coding pada hasil penelitian tersebut didapatkan hasil berupa skema coding yang terdiri dari 16 kode yang membentuk 6 kategori dan menimbulkan 6 tema dengan total score 19. Score terbesar pada coding yaitu fitur teknologi AI yang memiliki banyak manfaat dan risiko bagi pembuat karya atau pengguna AI pada tema efektivitas produksi menggunakan teknologi AI (Artificial Intelligence) dan dampaknya terhadap masyarakat. Terdapat faktor yang sangat berpengaruh terhadap efektivitas dalam menggunakan AI berupa fitur teknologi dan dampak yang besar pada masyarakat pengguna AI dalam mempersoalkan keabsahan hasil karya pengguna AI.

Dari hasil penelitian tentang penggunaan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam pembuatan karya produksi desain grafis juga ditemukan beberapa analisis penting bahwa penggunaan AI memberikan kemudahan dan efisiensi dalam proses pembuatan karya. Fitur-fitur AI mempermudah proses kerja, meningkatkan praktisitas, dan mengurangi upaya manual yang sering menjadi kendala. Namun, penggunaan AI juga menimbulkan persoalan terkait dengan kualitas hasil karya. Beberapa responden mengungkapkan bahwa penggunaan AI dapat menghasilkan karya yang kurang rapi atau terlalu kaku karena kurangnya sentuhan manusia atau "sense of arts". Selain itu, ada keprihatinan tentang risiko plagiarisme atau duplikasi karya yang lebih mudah terjadi dengan penggunaan AI, serta potensi penyalahgunaan teknologi AI untuk tujuan penipuan atau penyebaran informasi palsu.

Dari analisis ini, dapat disimpulkan juga bahwa meskipun penggunaan teknologi AI dapat memberikan manfaat dalam efisiensi dan kemudahan pembuatan karya, masih ada tantangan dan risiko yang perlu diatasi, seperti kualitas hasil, risiko plagiarisme, dan penyalahgunaan teknologi tersebut. Fitur teknologi AI dan risiko internal bagi pengguna AI adalah faktor terbesar yang memengaruhi efektivitas penggunaan teknologi AI dalam produksi karya. Hal ini tercermin dari skor frekuensi tertinggi dalam tabel, yaitu 5 poin untuk kedua kategori tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa fitur-fitur AI yang beragam memberikan manfaat signifikan dalam proses pembuatan karya, namun juga membawa risiko internal yang perlu diperhatikan oleh pengguna. Sementara itu, faktor-faktor lain seperti efisiensi waktu, risiko bagi masyarakat penerima karya, dan pengeluaran biaya juga memainkan peran penting, meskipun dengan skor frekuensi yang lebih rendah.

Perkembangan AI dalam desain grafis ini memang membawa dampak yang signifikan baik positif maupun negatif. Namun, para desainer grafis perlu mengambil langkah-langkah bijak untuk memanfaatkan teknologi ini sambil mengatasi tantangan yang muncul. Desainer grafis dapat memanfaatkan AI untuk memperluas batasan kreativitas mereka, meningkatkan efisiensi, dan menghasilkan karya yang lebih inovatif, sambil tetap mempertahankan kontrol atas proses kreatif dan menghormati prinsip-prinsip etika dan hak cipta. Dengan pendekatan dan penggunaan AI yang tepat, desainer grafis dapat memanfaatkan AI untuk meningkatkan kreativitas dan efisiensi mereka untuk membuat karya tentu dengan tetap mempertimbangkan berbagai risiko dan tantangan penggunaannya.

Daftar Referensi

- Adobe. https://www.adobe.com/id_id/products/firefly/discover/ai-for-graphic-designers.
- Baihaqi, W. M., Sulistiyana, F., & Fadholi, A. (2021). Pengenalan Artificial Intelligence Untuk Siswa Dalam Menghadapi Dunia Kerja Di Era Revolusi Industri 4.0. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v2i1.876>
- Cardon, P. W., Getchell, K., Carradini, S., Fleischmann, C., & Stapp, J. (2023). *Generative AI in the workplace: Employee perspectives of ChatGPT benefits and organizational policies*. <https://osf.io/preprints/socarxiv/b3ezy/>
- Chen, T., Wang, L., & Duan, S. (2020). Implementation of circuit for reconfigurable memristive chaotic neural network and its application in associative

- memory. *Neurocomputing*, 380, 36–42. <https://doi.org/10.1016/j.neucom.2019.10.100>
- Govori, A., & Sejdija, Q. (2023). Future prospects and challenges of integrating artificial intelligence within the business practices of small and medium enterprises. *Journal of Governance and Regulation*, 12(2), 176–183. <https://doi.org/10.22495/jgrv12i2art16>
- Kaplan, A., & Haenlein, M. (2019). Siri, Siri, in my hand: Who's the fairest in the land? On the interpretations, illustrations, and implications of artificial intelligence. *Business Horizons*, 62(1), 15–25. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2018.08.004>
- Karyadi, B. (2023). Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Dalam Mendukung Pembelajaran Mandiri. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(02), Article 02. <https://doi.org/10.32832/educate.v8i02.14843>
- Marr, B. (2019). *Artificial Intelligence in Practice: How 50 Successful Companies Used AI and Machine Learning to Solve Problems*. John Wiley & Sons.
- Mittal, K., Jain, A., Vaisla, K. S., Castillo, O., & Kacprzyk, J. (2020). A comprehensive review on type 2 fuzzy logic applications: Past, present and future. *Engineering Applications of Artificial Intelligence*, 95, 103916. <https://doi.org/10.1016/j.engappai.2020.103916>
- Morrell, B. L. M., Eukel, H. N., & Santurri, L. E. (2020). Soft skills and implications for future professional practice: Qualitative findings of a nursing education escape room. *Nurse Education Today*, 93, 104462. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2020.104462>
- Morris, M. R. (2023, August 6). *Scientists' Perspectives on the Potential for Generative AI in their Fields*. Montreal AI Ethics Institute. <https://montrealetics.ai/scientists-perspectives-on-the-potential-for-generative-ai-in-their-fields/>
- Mutawa, A. M., & Alzuwawi, M. A. (2019). Multilayered rule-based expert system for diagnosing uveitis. *Artificial Intelligence in Medicine*, 99, 101691. <https://doi.org/10.1016/j.artmed.2019.06.007>
- Natasya, R. D. (2023). Implementasi Artificial Intelligence (AI) dalam Teknologi Modern. *KOMTEKS*, 2(1), Article 1. <https://ejournal.unipas.ac.id/index.php/Komteks/article/view/1563>
- Rayendra, S. L., Perdana, R. W., & Yendrizal, N. M. (2022). *Kecerdasan Buatan*. CV. Mitra Cendekia Media. <https://scholar.google.com/scholar?cluster=624491913617452173&hl=en&oi=scholar>
- Restiawan, R., & Ula, D. M. (2023). Peran Teknologi Artificial Intelligence (AI) Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.6578/triwikrama.v2i2.870>
- Säve-Söderbergh, J. (2019). Gender gaps in salary negotiations: Salary requests and starting salaries in the field. *Journal of Economic Behavior & Organization*, 161, 35–51. <https://doi.org/10.1016/j.jebo.2019.01.019> UKMINDONESIA. <https://ukmindonesia.id/baca-deskripsi-posts/10-ai-untuk-desain-grafis-semakin-efektif-dan-efisien>
- Wahyuningsih, S. (2018). Pengaruh Lingkungan Kerja Terhadap Produktivitas Kerja. *Warta Dharmawangsa*, 57, Article 57. <https://doi.org/10.46576/wdw.v0i57.149>
- Wamba-Taguimdje, S.-L., Fosso Wamba, S., Kala Kamdjoug, J. R., & Tchatchouang Wanko, C. E. (2020). Influence of artificial intelligence (AI) on firm performance: The business value of AI-based transformation projects. *Business Process Management Journal*, 26(7), 1893–1924. <https://doi.org/10.1108/BPMJ-10-2019-0411>
- Xinyue, L., Luping, F., Khalid, M. N. A., & Iida, H. (2020). Finding appropriate settings for fairness and engagement in a newly designed game through self-playing AI program: A case study using Japanese crossword game 'MyoGo Renju'. *Entertainment Computing*, 34, 100358. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2020.100358>