

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi merupakan salah satu perkembangan yang sangat cepat pada era saat ini. Seiring berjalannya waktu, berbagai temuan dan inovasi telah hadir di kehidupan manusia dan telah banyak membantu dalam kebutuhan baik dalam kehidupan sehari-hari maupun kebutuhan dalam dunia profesional. Salah satu perkembangan teknologi yang begitu pesat dan memberikan dampak yang besar dalam kehidupan saat ini adalah *Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan yang di mana termasuk sebagai bagian dari ilmu komputer. AI itu sendiri adalah salah satu teknologi yang dapat membantu dan memudahkan terhadap berbagai tugas yang dimana membutuhkan kecerdasan manusia. AI banyak diterapkan di berbagai industri baik dalam bisnis, kebutuhan sehari-hari, maupun pekerjaan profesional. Dengan adanya AI akan membantu untuk meningkatkan efisiensi pada suatu pekerjaan dan tentu memudahkan manusia untuk memenuhi berbagai kebutuhan. Dengan menganalisis dan menggunakan data yang ada di dalam sistem, teknologi kecerdasan buatan atau AI memiliki kemampuan untuk membuat keputusan. *Learning, reasoning,* dan *self-correction* adalah proses yang terjadi dalam kecerdasan buatan atau AI, hal ini tentu menjadikan sesuatu proses yang mirip dengan proses manusia yang melakukan analisis sebelum membuat suatu keputusan (Lubis, 2021).

Di Indonesia sendiri, AI sudah menjadi teknologi yang sudah tidak asing dan banyak digunakan baik untuk bantuan dalam kebutuhan sehari-hari, bisnis maupun sebagai alat bantu pada sebuah pekerjaan profesional. Pemerintah juga telah melihat bahwa perkembangan AI adalah sesuatu yang perlu diperhatikan dan dipahami dalam kegunaannya. Salah satu wakil dari Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan Republik Indonesia (KEMENKO PMK) Deputi Warsito menyampaikan bahwa keberadaan AI ini tentu tidak akan lepas dari kehidupan kita saat ini, dan guna meningkatkan kualitas pendidikan tentu pemerintah harus melakukan bermacam cara dan juga strategi. Salah satu pesan yang disampaikan bahwa guna

dalam menghadapi suatu tren terhadap perkembangan AI ini, para pendidik di Indonesia dapat meningkatkan kualitasnya mereka (Novrizaldi, 2024). Berikutnya, dari kalangan profesional dan perkantoran, Kecerdasan buatan atau AI ini sudah menjadi alat bantu yang dimana dapat membantu berbagai kebutuhan antara lain otomatisasi tugas, penganalisaan data dan pengembangan sebuah desain. Berbagai industri seperti transportasi, kesehatan, keuangan, administrasi, desain dan berbagai industri lainnya telah menggunakan AI ini dan salah satu industri profesional yang dalam pekerjaannya sudah banyak menggunakan AI ialah industri desain kreatif.

Mavens dan Tujusemesta adalah perusahaan atau studio desain yang dimana telah menempatkan peran dan manfaat penggunaan AI dalam proses desainnya. Mavens studio merupakan studio desain yang didirikan pada tahun 2014 di kota Bandung Jawa Barat. Mavens studio adalah studio multidisiplin yang dimana dapat mengerjakan dan menyediakan layanan atau jasa dari berbagai kebutuhan desain seperti branding, fotografi, videografi, dan juga berbagai macam kebutuhan desain grafis. Perusahaan ini telah bekerja sama dengan berbagai klien baik pihak swasta maupun pemerintah seperti kementerian, pemerintah kota dan juga kampus baik swasta maupun negeri. Selanjutnya adalah Tujusemesta Creative Space, Tujusemesta adalah sebuah studio kreatif yang didirikan pada tahun 2009 oleh beberapa alumni Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) dengan nama Tjoret Creative Studio. Pada tahun 2016 berganti nama menjadi Tujusemesta Creative Space. Tujusemesta telah berpengalaman lebih dari 6 tahun di bidang desain, baik desain komunikasi visual, interior maupun produk dan memahami akan pentingnya hasil nyata dari sebuah desain. Konsep desain, estetika, kualitas warna, durabilitas hasil cetak dan kepresisian dalam memproduksi menjadi pertimbangan utama mereka dalam proses desain.

Tim kreatif baik desainer grafis, *copywriter*, dan juga video editor yang bekerja di perusahaan Mavens dan Tujusemesta telah menggunakan dan dapat memanfaatkan teknologi yang berbasis AI guna mendukung dan membantu proses produksi dan perancangan untuk beberapa proyek yang dimana dapat dibantu dengan alat berbasis

AI. Adit, head of creative di Mavens Studio menyampaikan bahwa saat ini alat berbasis AI telah menjadi salah satu alat yang dapat membantu proses produksi, namun tidak menjadi alat utama pada sebuah proses secara keseluruhan. Hal yang sama disampaikan oleh Rizal, project manager di Tujusemesta yang dimana perusahaan mereka telah menggunakan 2 alat generative AI sebagai alat penunjang dan pendukung dalam produktivitas bukan kreatifitas. AI juga tidak menggantikan peran pada setiap pekerja kreatif yang menjadi pemegang kendali pada setiap proses desain secara menyeluruh.

Pada tahun 2024, penggunaan *artificial intelligence* (AI) mulai marak dalam berbagai industri bahkan hingga ke industri kreatif yang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Salah satu penerapan AI yang menarik perhatian publik adalah proyek yang dikerjakan oleh Pentagram, salah satu studio konsultan desain di Amerika Serikat. Pentagram menggunakan AI untuk mendesain 150 ikon ilustrasi untuk situs web federal milik pemerintah Amerika Serikat. Proyek ini menunjukkan bagaimana AI dapat digunakan pekerja kreatif sebagai alat bantu dalam hal inovasi teknologi, sehingga membantu desainer menghemat waktu dan tenaga, tetapi tetap menjaga unsur seni dalam setiap karya mereka. Dengan mengandalkan AI, Pentagram mampu memaksimalkan perkembangan teknologi dalam proses mendesain. Ini menjadi sebuah jawaban untuk kebutuhan komunikasi visual pada masa modern ini. Begitu pun Coca-Cola, perusahaan minuman kenamaan ini juga telah menunjukkan bagaimana AI dapat digunakan dalam mendesain sebuah kampanye iklan yang luar biasa dengan berkolaborasi bersama perusahaan AI. Coca-Cola telah membuat beberapa iklan baru dengan bantuan teknologi kecerdasan buatan atau AI yang dimana dilakukan pada akhir tahun 2024 dengan iklan kampanye bernama “Holiday is Coming” yang dimana guna merayakan hari libur akhir tahun dan juga “Secret Santa” sebuah iklan dalam guna memperingati hari raya Natal 2024. Selain itu, pada 1 tahun ke belakang, tahun 2023 akhir di Indonesia terdapat video klip yang dibuat dengan bantuan teknologi AI yang menarik oleh Musica Studios dengan menggaet Guava Film untuk membuat video klip Melly Goeslaw featuring dengan artis penyanyi yang sangat memukau dan saat ini

sudah meninggal dunia yaitu Nike Ardilla. Penggunaan AI ini membuat sosok Nike Ardilla kembali hadir dan menjadi sosok penyanyi yang seakan masih hidup dalam video klip tersebut. Selain dari proyek video klip ini, beberapa dari klien saat ini sudah mulai melihat potensi dari AI itu sendiri dilihat dengan mulai adanya beberapa permintaan dari klien yang menginginkan proyeknya dikerjakan baik secara sebagian ataupun penuh dengan bantuan AI. Maka dari itu, secara bisnis AI ini akan menjadi sebuah tantangan ataupun peluang yang berasal dari sebuah terobosan teknologi yang dimana dapat menjadi sebuah alat bantu dalam dunia industri kreatif khususnya dalam bidang desain.

Dengan berbagai terobosan dan inovasi, AI telah menjadi teknologi yang dapat digunakan di industri kreatif seperti copywriter untuk membantu membuat sebuah tulisan yang lebih menarik dan variatif, memberikan kemudahan dalam proses editing desain terhadap graphic designer dan video editor, menjadi salah satu alat bantu pada proses visualisasi proyek sebuah desain untuk arsitek dan beberapa kebutuhan proses pembuatan desain kreatif lainnya. Selain adanya fitur dari kecerdasan buatan atau AI yang telah membantu terhadap berbagai kebutuhan desain, AI sendiri tentu memiliki batasan dan tidak menjadikan AI ini sebagai alat utama untuk proses mendesain. Buttice (dalam Said et al., 2023) menyampaikan bahwa meskipun AI mencakup kemampuan untuk mendesain dan membangun bangunan masa depan, AI tidak akan pernah bisa menyamai kreativitas dan fleksibilitas pikiran manusia. Melainkan AI itu sendiri dapat meningkatkan efisiensi kerja, jadi seharusnya digunakan untuk memperluas batas desain. Namun di sisi lain, masih terdapat pandangan dan penilaian terhadap adanya AI ini akan menimbulkan keresahan dan kebuntuan bagi para pekerja kreatif baik ilustrator, desainer dan juga seniman. Seperti pada awal taun terdapat tren dari AI yang dapat mengedit dan membuat gambar dengan gaya anime kenamaan Jepang yaitu Ghibli, banyak masyarakat mengikuti tren dari penggunaan AI tersebut dengan mengedit foto dari mereka sendiri. Hal ini menjadi perbincangan dan perdebatan dikalangan industri khususnya industri seni kreatif baik di Jepang itu sendiri ataupun di Indonesia. Selain itu juga terdapat keluhan dari beberapa pekerja

lepas/freelancer dengan adanya tren penggunaan AI ini, beberapa proyek yang didapat mulai berkurang dan tidak sebanyak sebelum adanya AI.

Dengan berbagai manfaat, dampak yang diberikan oleh AI dan juga batasan-batasan yang dimilikinya, tentu hal ini menghasilkan beberapa pendapat dan pandangan baik dari pelaku industri kreatif itu sendiri maupun lainnya seperti klien, akademisi dan juga khalayak umum. Pendapat dan pandangan seperti bahwa AI ini telah menjadi alat dan teknologi yang sangat membantu dalam segi produktifitas, efektivitas dan juga efisiensi, namun di sisi lainnya terdapat keresahan yang menilai bahwa adanya teknologi AI ini akan menjadikan masa depan pekerja kreatif semakin tergerus dan tersisihkan oleh adanya perkembangan teknologi AI ini yang dimana dengan seiring berjalannya waktu dapat menghasilkan fitur-fitur yang semakin mendekati keahlian dari para pelaku kreatif. Selain itu, terdapat juga pelaku industri kreatif yang masih kurang paham dan masih jarang yang menggunakan dan memanfaatkan dari teknologi kecerdasan buatan atau AI ini.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Pemanfaatan AI secara umum masih beragam, banyak yang telah menggunakannya namun tidak memiliki batasan-batasan yang perlu diperhatikan secara teliti.
2. Minimnya pendokumentasian dalam sebuah proses desain saat dibantu dengan AI. Dimulai dari bereksperimen di tahap eksplorasi ide hingga produksi yang dimana dapat dijadikan sebagai referensi atau pembelajaran bagi praktisi maupun akademisi.
3. Kehadiran AI dapat memunculkan sebuah alur kerja baru yang belum sepenuhnya dipahami dampaknya terhadap kreativitas, etika dan orisinalitas dari sebuah karya. Kerja sama antara manusia dan AI perlu mempertimbangkan interaksi yang bermakna agar mendorong hasil yang bernilai secara kreatif (Rezwana & Maher, 2022).

4. Masih sedikitnya kajian dan pembahasan baik secara akademik maupun non-akademik yang membahas mengenai aturan, pola dan batasan dalam penggunaan AI di industri kreatif khususnya di bidang desain.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, masalah utama yang ditemukan yaitu belum meratanya terhadap penggunaan AI di lingkungan pekerja desain-kreatif dan pemahaman akan peran Generative AI dalam proses desain itu sendiri belum sepenuhnya terserap, sementara di sisi lain terdapat kekhawatiran yang menganggap AI sebagai ancaman bagi keberlangsungan profesi desain-kreatif.

Berikut adalah rumusan masalah berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan:

1. Generative AI yang seperti apa yang umumnya digunakan pada tim kreatif di perusahaan studio desain?
2. Mengapa tim kreatif di perusahaan studio desain perlu mempertimbangkan secara bijak adanya Generative AI dalam proses desain?
3. Bagaimana memetakan peran Generative AI dalam proses kreatif di perusahaan studio desain?

### **1.4 Pertanyaan Penelitian**

Terkait dengan pertanyaan penelitian, berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan bahwa pertanyaan dari penelitian itu adalah “Bagaimana penggunaan dan pemetaan peran AI dalam proses kreatif di studio desain, serta bagaimana etika dan batasan dalam penggunaan AI tersebut di lingkungan industri kreatif?”.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

1. Mendapatkan referensi Generative AI seperti apa yang umumnya digunakan oleh tim kreatif di perusahaan studio desain.
2. Mendapatkan pengetahuan mengenai peran, dampak, dan manfaat AI dalam proses desain di studio desain.

3. Memberikan referensi terhadap strategi yang efektif dalam penggunaan AI di lingkungan pekerja desain-kreatif.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis. Khususnya dalam bidang desain komunikasi visual yang dimana tidak terlepas dari adanya perubahan dan perkembangan teknologi seperti penggunaan AI dalam proses desain.

- **Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis yang dimana dapat memberikan gambaran strategi penggunaan AI dalam proses desain di industri kreatif. Dengan pendekatan penelitian melalui proses desain dan desain kontekstual diharapkan dapat memberikan pengalaman secara luas terhadap dinamika penggunaan AI itu sendiri dan dapat memberikan acuan dalam penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan AI di industri kreatif.

- **Manfaat Praktis**

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat dan referensi bagi para pelaku di industri kreatif khususnya bidang desain baik itu pekerja kreatif secara individu, studio, pekerja di perusahaan, ataupun pelaku industri yang sedang menerapkan penggunaan AI dalam proses kerjanya. Beberapa poin seperti tahapan, proses, strategi sampai batasan dan pertimbangan terhadap penggunaan AI dalam proses desain dapat dijadikan sebagai acuan yang diharapkan dapat membantu dalam kebutuhan yang relevan.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika Penulisan yang digunakan dalam laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

## **1. BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi mengenai latar belakang yang membahas fenomena dari umum ke khusus, yang di dasari oleh masalah dan urgensi dari penelitian ini. Berawal dari latar belakang yang di bahas maka didapatkan identifikasi masalah dan rumusan masalah mengenai penggunaan dan alur dalam proses desain di industri kreatif khususnya studio desain. Lalu pada bab ini juga terdapat tujuan dan manfaat yang bisa di dapatkan dari penelitian ini.

## **2. BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi pembahasan mengenai teori-teori dan konsep dasar yang relevan dengan topik penelitian. Teori dan konsep dasar meliputi dari teori strategi, AI, proses desain, dan desain kontekstual. Bab ini juga menyajikan rangkuman penelitian terdahulu yang menjadi salah satu acuan untuk melihat posisi dan juga kebaruan dari penelitian ini, serta memuat preposisi yang mengarahkan pada kerangka pikir penelitian.

## **3. BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan metode dan juga pendekatan yang digunakan dalam penelitian. Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif, menggunakan pendekatan proses desain dan desain kontekstual. Dalam bab ini memuat mengenai teknik pengumpulan data seperti wawancara mendalam, observasi partisipatif, strategi validasi data melalui triangulasi, dan rincian mengenai objek penelitian, kriteria sampling, serta variabel yang diamati dalam pengumpulan data dan proses analisis.

## **4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini diawali dengan menjelaskan gambaran umum mengenai objek dalam penelitian. Lalu pemaparan hasil dan temuan yang didapatkan dari wawancara dan juga observasi, menguraikan bagaimana penggunaan AI di Mavens dan Tujusemesta dalam proses kerjanya serta memuat manfaat, dampak dan juga

etika serta batasan yang ditemukan di lapangan. Selain itu, dalam bab ini menjelaskan mengenai pemaknaan atas hasil dan temuan berdasarkan pendekatan proses desain dan desain kontekstual juga mengenai strategi yang dirancang dalam penggunaan AI berdasarkan hasil dari lapangan.

## **5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang di dapatkan dari hasil penelitian ini.