

---

## PENERAPAN KECERDASAN BUATAN (AI) BERBASIS COPILOT MELALUI TEKNIK KOLASE PADA DESAIN ILUSTRASI

Dharma Prasetya Irawan<sup>1</sup>, I Gede Wirya Mahendra Nandanawana Putra<sup>2</sup>, Nauzidan Zakka Ramadhan<sup>3</sup>, Kadek Darma Weda Wisesa<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi dan Desain, Universitas Primakara

<sup>4</sup> Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Primakara

Email: [dharmaprasetya@primakara.ac.id](mailto:dharmaprasetya@primakara.ac.id)

**Abstrak:** Perkembangan ilustrasi berbasis kecerdasan buatan (AI) berbasis copilot dalam industri kreatif telah memberikan dampak signifikan, membuka peluang baru bagi desainer untuk menciptakan karya visual dengan cara yang lebih efisien dan inovatif. Keunggulan AI dalam menganalisis dan menghasilkan gambar membuat proses kreatif menjadi lebih cepat dan variatif. Seiring dengan berkembangnya teknologi ini, saya tertarik untuk mengembangkan kolaborasi antara teknik kolase pada AI dan desain ilustrasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis deskriptif yang menggabungkan observasi, wawancara/kuisisioner, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Observasi dilakukan terhadap proses pembuatan AI yang telah diciptakan oleh saya. Selain itu, wawancara melalui kuisisioner diberikan kepada mahasiswa beberapa DKV universitas primakara. Untuk mengetahui seberapa penting manfaat teknik ini dalam mengerjakan tugasnya. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran apakah teknik ini mampu membantu dalam meningkatkan kreativitas dan efisiensi pembuatan desain ilustrasi, serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan industri kreatif yang lebih inovatif.

**Kata Kunci:** Kecerdasan Buatan (AI), Copilot, Teknik Kolase, Industri Kreatif

**Abstract:** The development of artificial intelligence (AI)-based illustrations, specifically using Copilot, in the creative industry has had a significant impact, opening new opportunities for designers to create visual works more efficiently and innovatively. The advantage of AI in analyzing and generating images makes the creative process faster and more varied. As this technology evolves, I am interested in developing a collaboration between AI-based collage techniques and illustration design. This research uses a descriptive analysis approach that combines observation, interviews/questionnaires, documentation, and literature study. Observations are made on the AI processes that I have created. Additionally, questionnaires are distributed to students from the DKV department at Universitas Primakara to assess the importance and benefits of this technique in completing their assignments. The results of this research are expected to provide insights into whether this technique can help enhance creativity and efficiency in creating illustration designs, as well as contribute to the development of a more innovative creative industry.

**Keywords:** Artificial Intelligence (AI), Copilot, Collage Technique, Illustration Design, Creative Industry

### 1. PENDAHULUAN

Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence/AI*) telah merevolusi berbagai sektor dalam dunia teknologi, dan salah satu bidang yang tidak luput dari dampaknya adalah industri kreatif [1], termasuk dalam dunia seni dan desain grafis. Khususnya dalam pembuatan ilustrasi, AI mampu mempercepat dan mempermudah proses kreatif, memberikan fleksibilitas bagi desainer untuk mengeksplorasi ide-ide baru dengan lebih efisien [2]. Seiring dengan semakin pesatnya adopsi AI di dunia desain, penting untuk mengkaji bagaimana teknologi ini dapat berkolaborasi dengan teknik desain tradisional, seperti kolase, untuk

menghasilkan karya visual yang lebih inovatif dan menarik. Dalam konteks ini,

penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan teknik kolase berbasis AI dalam mendukung kreativitas visual. Pembuatan kolase visual secara otomatis dengan kemampuan menganalisis dan menggabungkan berbagai elemen gambar, yang sebelumnya membutuhkan Dalam rangka memperdalam pemahaman tentang penerimaan dan pandangan terhadap kolaborasi ini, Saya secara langsung menciptakan karya yang memadukan elemen kreatif manusia dan kemampuan AI. Karya ini kemudian menjadi objek penilaian melalui

metode kuesioner yang disebarakan kepada mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) di Primakara. Mahasiswa DKV Primakara dipilih karena memiliki latar belakang seni visual yang relevan, berada dalam lingkungan kreatif yang mendorong inovasi teknologi, serta menawarkan perspektif beragam [4]. Mereka adalah kelompok ideal, karena Mahasiswa DKV memiliki pengetahuan dasar yang kuat mengenai desain grafis, ilustrasi, dan proses kreatif visual. Mereka sudah terbiasa dengan alat dan teknik desain, sehingga penggunaan teknologi baru seperti AI dalam kolaborasi desain menjadi relevan dan mudah dipahami. mengevaluasi kolaborasi AI dan kreativitas manusia, sekaligus mendukung pengintegrasian hasil penelitian ke dalam pendidikan desain

Kuesioner tersebut dirancang untuk menggali pengalaman, tantangan, dan pandangan mahasiswa terkait penggunaan AI dalam proses kreatif desain. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan tidak hanya memberikan data empiris yang relevan, tetapi juga menawarkan wawasan baru tentang bagaimana kolaborasi antara manusia dan AI dapat memperkaya dunia desain grafis. Hasilnya diharapkan mampu membuka peluang eksplorasi kreatif yang lebih luas di industri kreatif dan memberikan kontribusi signifikan bagi perkembangan desain komunikasi visual. Beberapa aspek penting, seperti demografi pengguna, yang mencakup bagaimana berbagai kelompok usia, latar belakang, dan pengalaman desain merespons penggunaan AI dalam proses kreatif [5]. Selain itu, dibahas preferensi desain yang muncul seiring penggunaan teknologi AI, serta bagaimana pengaruhnya terhadap proses penciptaan karya visual.

Meskipun penerapan Kecerdasan Buatan (AI) dalam industri kreatif, khususnya desain grafis, telah mulai diterapkan untuk mempercepat proses kreatif, masih terdapat kekurangan dalam kajian tentang kolaborasi antara teknologi AI dan teknik desain tradisional, seperti kolase. Penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada penerapan AI dalam desain otomatis dan generatif, seperti pada jurnal Fathe Hibatukwan yang berjudul "Fenomena Penggunaan Generative AI dalam Perilaku Pencarian Informasi"[6] namun belum banyak yang mengkaji secara mendalam bagaimana teknik kolase berbasis AI dapat meningkatkan kreativitas visual serta dampaknya terhadap proses kreatif desainer, terutama dalam

konteks desain komunikasi visual. Selain itu, masih terbatasnya studi yang mengeksplorasi perspektif mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) dan desainer profesional dalam menggunakan AI sebagai alat kolaboratif dalam desain, menciptakan celah untuk penelitian lebih lanjut mengenai penerimaan, tantangan, dan potensi eksplorasi kreatif yang dapat dihasilkan dari kolaborasi manusia dan AI.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan media visual yang berfungsi untuk menyampaikan informasi, memperjelas pesan, dan memperindah karya [7]. Ilustrasi dapat diciptakan melalui teknik tradisional, seperti menggambar manual menggunakan pensil atau cat air, serta teknik digital yang memanfaatkan perangkat lunak desain. Dalam berbagai bidang, seperti literatur, periklanan, dan teknik, ilustrasi memiliki peran penting, baik sebagai alat komunikasi maupun sebagai elemen estetika. Misalnya, dalam literatur anak, ilustrasi membantu menghidupkan cerita, sedangkan dalam periklanan, ilustrasi memperkuat branding dan menyampaikan pesan visual secara emosional [8].

Penelitian tentang "*Inovasi Teknik Kolase Berbasis Kecerdasan Buatan sebagai Pendukung Kreativitas Visual dalam Desain Ilustrasi*" berkaitan erat dengan fungsi utama

ilustrasi, yaitu sebagai medium visual untuk menyampaikan ide dan menciptakan daya tarik. Teknik kolase yang menggabungkan berbagai elemen visual merupakan salah satu pendekatan dalam ilustrasi untuk menciptakan karya yang unik dan menarik. Ilustrasi kolase memungkinkan eksplorasi kreativitas yang lebih luas dengan memadukan tekstur, warna, dan gambar dari berbagai sumber. Dengan inovasi dalam teknik kolase, ilustrasi dapat lebih efektif mendukung berbagai kebutuhan desain, seperti menciptakan visual yang relevan dengan tren budaya dan menyampaikan pesan yang kuat secara visual.

## B. Artificial Intelligence

AI telah menjadi topik penelitian yang signifikan sejak pertama kali diperkenalkan pada pertengahan abad ke-20, terutama karena potensinya untuk merevolusi berbagai bidang kehidupan[4].

Artificial Intelligence (AI), atau kecerdasan buatan, merupakan cabang ilmu komputer yang fokus pada pengembangan sistem atau mesin yang mampu melakukan tugas-tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia [9]. Karya visual yang dibuat dalam penelitian ini menggunakan teknologi dari Copilot. Copilot menggunakan teknologi Artificial Intelligence (AI) berbasis Natural Language Processing (NLP) dengan model Generative Pre-trained Transformer (GPT), yang dikembangkan oleh OpenAI. Model ini bekerja berdasarkan arsitektur Transformer, menggunakan Self-Attention Mechanism untuk memahami konteks teks dan hubungan antar kata. Meskipun menawarkan banyak manfaat, dalam jurnal ilmiah Rizqya Nafila Putri disebutkan bahwa hak cipta karya seni berbasis AI masih menjadi area abu-abu dalam hukum, dengan pertanyaan mengenai kepemilikan—apakah pada pengembang AI, pengguna, atau AI itu sendiri. Undang-Undang Hak Cipta belum secara eksplisit membatasi keterlibatan AI, meskipun penggunaannya dapat menghilangkan kebutuhan akan keahlian seni manusia, yang berpotensi mengurangi penghargaan terhadap kreativitas manusia [10].

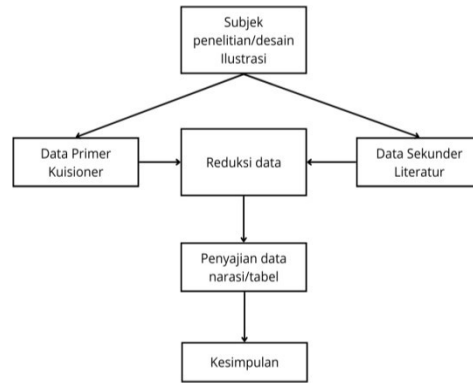
## C. Kolase

Teknik kolase dengan ilustrasi adalah metode kreatif yang menggabungkan elemen fotografi dengan ilustrasi untuk menciptakan karya visual yang unik dan menarik. Kolase ini sering digunakan dalam desain grafis, editorial, atau seni konseptual karena kemampuannya untuk menggabungkan realisme fotografi dengan gaya ilustratif yang lebih ekspresif, memungkinkan seniman atau desainer untuk menyampaikan pesan yang kompleks dengan estetika yang unik[11]. Teknik ini melibatkan penggunaan hasil dari generate AI sebagai dasar atau elemen utama, yang kemudian di redraw kembali menggunakan perangkat lunak seperti menggunakan clip studio paint.

## 3. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk memahami dan menggambarkan fenomena berdasarkan

data yang dikumpulkan. Pendekatan ini melibatkan proses observasi, dokumentasi, dan studi kepustakaan, yang selaras dengan alur penelitian dalam diagram[12].



Gambar 1. Diagram alir penelitian

Diawali dengan hasil awal desain ilustrasi AI. Saya melakukan pengumpulan data dari data primer (kuesioner) dan data sekunder (literatur), yang kemudian melalui proses reduksi data untuk menyaring informasi yang relevan. selain itu, Dokumentasi berperan sebagai sumber data sekunder, membantu reduksi data. Setelah data direduksi, informasi tersebut disajikan dalam bentuk narasi atau tabel, sehingga lebih mudah dianalisis dan dibandingkan dengan teori yang ada.

Pada tahap akhir, hasil penyajian data dianalisis lebih lanjut untuk menarik kesimpulan yang sesuai dengan tujuan penelitian. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai subjek penelitian melalui berbagai sumber data.

## A. Subjek: Desain Ilustrasi

Subjek utama dalam penelitian ini adalah desain ilustrasi yang dibuat dengan kombinasi kecerdasan buatan (AI). Proses desain ini dilakukan melalui teknik kolase, di mana beberapa elemen visual yang dihasilkan AI digabungkan menjadi satu komposisi. Setelah itu, ilustrasi diproses ulang (redraw) dengan bantuan AI untuk mendapatkan hasil akhir yang lebih halus dan sesuai dengan kebutuhan.

Objek utama dalam ilustrasi ini adalah karakter chibi, yang digunakan sebagai elemen visual dalam penilaian tugas mahasiswa Primakara. berikut adalah hasil desain ilustrasi yang telah dibuat.



Gambar 2. Hasil Desain ilustrasi Kolase

Desain ini berjumlah empat item. Saya membuat empat desain yang bertujuan untuk digunakan dalam penilaian tugas akhir mahasiswa. Setiap desain dibuat dengan variasi yang berbeda, disesuaikan dengan nilai tugas mahasiswa, yaitu 85, 90, 95, dan 100. Desain ini dibuat melalui proses yang dimulai dari Copilot untuk menghasilkan konsep, kemudian dilakukan processing kolase, dan akhirnya melalui tahap redraw di Clip Studio Paint untuk menyempurnakan ilustrasi.

Penggunaan desain berbasis AI bertujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana AI dapat membantu dalam pembuatan ilustrasi yang relevan dan berkualitas tinggi untuk kebutuhan akademik.

### B. Data Primer: Kuesioner

Data primer dikumpulkan melalui kuesioner. Kuesioner merupakan alat pengumpulan data primer dengan metode survei untuk memperoleh opini responden. Kuesioner ini didistribusikan kepada responden dengan cara melalui pesan yang dikirim di whatapp grup perwakilan mahasiswa[13]. Kuesioner yang diberikan kepada mahasiswa DKV di Universitas Primakara. Sebanyak 20 mahasiswa minta untuk mengisi kuesioner ini. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan fokus pada poin-poin penting yang meliputi; demografi, penggunaan AI, preferensi desain, dan evaluasi. Hasil dari data primer ini dianalisis dan dibandingkan dengan data sekunder yang telah diambil melalui tiga artikel yang relevan untuk memperkuat analisis dan pembahasan dalam penelitian ini.

### C. Data Sekunder: Literatur

Penelitian ini juga menggunakan data sekunder yang diperoleh dari berbagai referensi dan kajian literatur terkait desain berbasis AI. Ada tiga literatur untuk dibandingkan meliputi; Haifa Putri Budi dalam judul artikel *"Analisis Dampak Penggunaan Artificial Intelligence (Ai) Dalam Kampanye Politik Terhadap Art Illustrator"*[14], Ine Rachmawati dalam judul artikel *"Penerapan Artificial Intelligence Pada Media Desain Grafis Menggunakan Analisis Interpretasi Edmund Feldman"*[15], dan Kiagoos Akhmad Aulianshah dalam judul artikel *"Tinjauan dan Respons Kreatif terhadap Penggunaan AI dalam Ilustrasi Media Promosi dan Dampak yang Ditimbulkannya"*[16]. Literatur ini berfungsi sebagai pembandingan dan dasar teoritis untuk menganalisis apakah ilustrasi yang dihasilkan sesuai dengan prinsip-prinsip desain yang telah dikembangkan dalam penelitian sebelumnya.

### D. Reduksi Data

Reduksi data bertujuan untuk menyaring dan memilah informasi yang paling relevan serta mengeliminasi data yang tidak signifikan atau berlebihan.

Dalam tahap ini, jawaban kuesioner dianalisis untuk menemukan pola atau kecenderungan dalam respons mahasiswa. Sementara itu, informasi dari literatur dibandingkan dengan hasil kuesioner untuk melihat kesesuaian antara teori dan realitas penggunaan ilustrasi berbasis AI.

Hasil dari reduksi data ini memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai efektivitas desain ilustrasi berbasis AI dalam konteks akademik, serta sejauh mana mahasiswa dapat menerima dan memanfaatkannya dalam tugas mereka.

### E. Penyajian Data

Penyajian dalam bentuk deskripsi digunakan untuk menjelaskan secara deskriptif temuan penelitian, termasuk analisis hasil kuesioner dan kesesuaian desain berdasarkan kajian literatur.

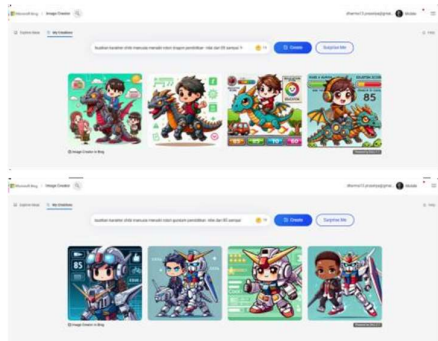
Penyajian dalam bentuk tabel digunakan untuk menampilkan ringkasan data, misalnya persentase mahasiswa yang menyatakan desain ini relevan atau tidak, serta perbandingan antara temuan kuesioner dan teori dalam literatur.

Dengan format penyajian yang sistematis,

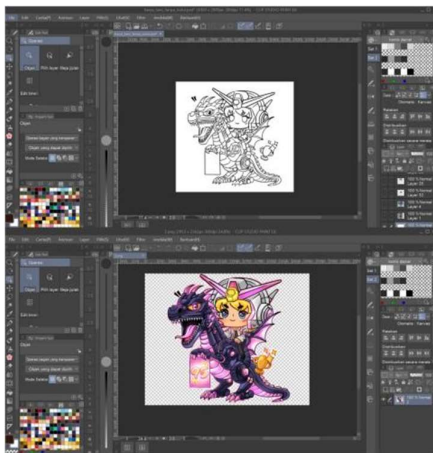
hasil penelitian dapat lebih mudah dipahami dan dianalisis untuk menarik kesimpulan yang lebih akurat.

**4. HASIL DAN PEMBAHASAN**  
**A. Desain Ilustrasi**

Pembuatan desain ilustrasi dalam penelitian ini dilakukan dengan pendekatan berbasis AI, di mana proses awal dimulai dari menghasilkan gambar melalui teknologi Copilot yang mengubah teks menjadi ilustrasi.



**Gambar 3.** Generate dari bahasa menjadi gambar melalui copilot.



**Gambar 4.** Tahapan Pembuatan Karya dari Pembentukan Kolase menjadi Bentuk Ilustrasi.

Pada tahap awal, berbagai elemen seperti naga mekanik, karakter dengan helm Gundam, dan tubuh karakter dengan pakaian adventurer Setelah itu, elemen-elemen ini dipotong dan disusun ulang dalam bentuk kolase untuk mendapatkan komposisi melalui clip studio paint. penyempurnaan, karakter utama digabungkan dengan naga untuk menciptakan ilustrasi yang lebih utuh. Modifikasi warna dari merah ke ungu-pink, serta ditambahkan detail tambahan seperti efek cahaya dan trofi untuk meningkatkan

estetika dan kualitas visual.

Hasil akhirnya dibuatkan nilai 95, alasanya adalah dari karya yang dihasilkan mencerminkan tingkat detail dan kualitas ilustrasi. Berikut rubrik penilaiannya.

Kriteria	Skor	Nilai
Detail	1-20	20
Warna	1-20	20
Kreativitas	1-20	20
Kualitas	1-20	20
Komunikasi	1-20	15
	Jumlah	95



**Gambar 5.** Proses Redraw menggunakan Clip Studio Paint

Proses redraw menggunakan Clip Studio Paint dilakukan sebagai tahap akhir dalam penyempurnaan ilustrasi setelah elemen-elemen utama dihasilkan dan dikolase. Dalam tahap ini, sketsa awal diperhalus dengan menggambar ulang bagian-bagian tertentu untuk memastikan proporsi dan detail gambar lebih presisi. Setelah itu, dilakukan modifikasi bentuk serta penyesuaian elemen visual, meningkatkan ekspresi karakter, memperbaiki struktur anatomi, serta menambahkan detail pada tekstur naga dan peralatan mekanis. Proses berikutnya adalah pewarnaan ulang dengan palet warna yang lebih harmonis, di mana warna merah asli diubah menjadi kombinasi ungu-pink untuk menciptakan kesan yang lebih futuristik dan vibrant. Shading

dan highlight juga ditambahkan menggunakan teknik airbrush dan gradient untuk memberikan efek pencahayaan yang lebih dinamis

### B. Reduksi Data

Dalam proses penyaringan data, data primer diperoleh langsung dari responden melalui kuesioner yang telah disusun berdasarkan empat kategori utama: Demografi untuk mengetahui usia dan program studi DKV terkait dengan ilustrasi, Penggunaan AI sejalan dengan target penelitian ini, preferensi desain kemampuan mereka membuat desain dan evaluasi untuk mengetahui penelitian ini bermanfaat atau tidak. Kategori diatas dibuat berdasarkan pernyataan dari artikel Vika Naili Sa'Adah, menyatakan Desain berbasis AI menyediakan alat dan teknologi untuk meningkatkan kreativitas siswa, seperti perangkat lunak desain grafis yang menawarkan saran desain, mengotomatiskan tugas berulang, dan menghasilkan ide kreatif baru, serta membantu meningkatkan kemampuan teknis siswa[17]. kategori ini dimuat menjadi pertanyaan. Pertanyaan yang telah dibuat dan di share melalui *google form* meliputi:

- Demografi: Nama, Umur, Program Studi desain komunikasi visual, Semester, Pekerjaan.
- Penggunaan AI: Pernahkah anda generate gambar/ilustrasi melalui AI? Apa yang anda ketahui dengan generate gambar/ilustrasi?, Seberapa sering anda menggunakan Generate generate gambar/ ilustrasi berbasis AI?
- Prefensi Desain: Apa yang menjadi tantangan utama dalam membuat desain ilustrasi? Seberapa besar Anda setuju bahwa AI dapat mempercepat proses desain ilustrasi? Apakah menurut Anda metode kolase AI menjadi ilustrasi gambar ini mendukung kreativitas? Seberapa puas Anda dengan hasil ilustrasi yang dihasilkan AI? Apakah Anda merasa AI mengurangi aspek kreativitas manual? Apakah teknik metode kolase AI membantu Anda dalam eksplorasi gaya visual untuk pendukung dalam pembuatan karya ilustrasi?
- Evaluasi: Apa saran Anda untuk pengembangan Teknik kolase ini dalam mengembangkan desain ilustrasi Anda? bisa diberikan (-) jika tidak ada, Jika ada,

pengalaman menarik apa yang pernah Anda alami saat menggunakan AI untuk desain? bisa diberikan (-) jika tidak ada

Di sisi lain, data sekunder diperoleh dengan mencari dan menganalisis tiga artikel jurnal yang berkaitan dengan ilustrasi yang dihasilkan oleh AI. Artikel-artikel ini berfungsi sebagai landasan teoritis untuk memahami bagaimana AI digunakan dalam menghasilkan ilustrasi, serta sejauh mana hasil yang dihasilkan dianggap relevan dan berkualitas dalam berbagai bidang seperti seni, desain grafis, dan industri kreatif.

Artikel pertama menurut Haifa Putri Budi dalam judul artikel "*Analisis Dampak Penggunaan Artificial Intelligence (Ai) Dalam Kampanye Politik Terhadap Art Illustrator*" menjelaskan, bahwa Perkembangan AI mendorong kolaborasi harmonis antara manusia dan teknologi, menghasilkan karya seni visual yang lebih beragam, orisinal, dan diakui luas [14].

Artikel Kedua menurut Ine Rachmawati dalam judul artikel "*Penerapan Artificial Intelligence Pada Media Desain Grafis Menggunakan Analisis Interpretasi Edmund Feldman*" Menjelaskan, bahwa AI dapat menghasilkan desain estetis dan fungsional, namun intervensi manusia tetap penting untuk memastikan keaslian, konteks, dan komunikasi yang efektif. Sentuhan manusia dalam memahami emosi, budaya, dan kreativitas tetap krusial dalam menciptakan desain yang memikat [15]

Artikel Ketiga menurut Kiagoos Akhmad Aulianshah dalam judul artikel "*Tinjauan dan Respons Kreatif terhadap Penggunaan AI dalam Ilustrasi Media Promosi dan Dampak yang Ditimbulkannya*" Menjelaskan, bahwa AI dalam seni visual sering dianggap kurang unik karena hasilnya dapat ditiru oleh mesin lain, berbeda dari karya seniman yang memiliki ciri khas. Untuk menyikapi hal ini, seniman visual dapat mengambil tiga langkah strategis. Pertama, bersikap adaptif terhadap perkembangan AI dan menggunakannya sebagai mitra kerja dalam produksi karya. Kedua, mempertimbangkan aspek sosial serta respons publik, mengingat AI masih menuai kontroversi dan dianggap merugikan sebagian pihak.

Ketiga, tetap mempertahankan keunikan artistik meskipun melibatkan AI dalam proses kreatif, sehingga karya tetap memiliki identitas dan nilai estetik yang khas[16].

Dari ketiga perspektif tersebut, dapat disimpulkan bahwa AI bukanlah pengganti kreativitas manusia, melainkan alat yang dapat mendukung dan mempercepat proses desain jika digunakan secara bijak. Namun, keberhasilan penerapan AI dalam seni visual bergantung pada sejauh mana seniman dapat mengintegrasikannya dengan sentuhan manusiawi, seperti pemahaman emosi, budaya, dan estetika khas yang tidak dapat sepenuhnya direplikasi oleh AI. Oleh karena itu, keseimbangan antara teknologi dan kreativitas manual menjadi faktor kunci dalam menjaga nilai artistik dan orisinalitas dalam karya seni berbasis AI.

### C. Penyajian data

Hasil dari reduksi data menunjukkan bahwa sebanyak 22 responden. 22 Responden dapat mewakili validasi dalam penelitian ini, karena menurut Rezha dalam artikelnya, menjelaskan jumlah responden yang digunakan tidak ada patokan khusus, untuk itu 22 responden dapat diwakilkan menjadi kuesioner yang valid[18]. Meskipun jumlahnya tidak besar, 22 responden yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu, seperti pengalaman atau keahlian dalam desain ilustrasi dan teknologi AI, memberikan data yang mendalam dan berguna. Responden yang memiliki pengetahuan atau pengalaman menggunakan generate AI. Dengan demikian, meskipun sampel relatif kecil, jumlah tersebut sudah cukup representatif untuk menggali pemahaman tentang inovasi dalam desain ilustrasi yang melibatkan AI. Penyajian hasil kuesioner dalam bentuk data tabel. Data yang dikumpulkan mencakup berbagai aspek, seperti frekuensi penggunaan AI, software yang digunakan, tantangan dalam desain ilustrasi, manfaat AI terhadap proses kreatif, serta dampaknya terhadap eksplorasi gaya visual. Hasil ini kemudian diolah untuk mengidentifikasi pola, kecenderungan, serta wawasan mendalam mengenai peran AI dalam mendukung kreativitas mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) Primakara. Berikut adalah hasil penyajian data yang telah dikumpulkan.

**TABEL 1**

BERIKUT INI HASIL KUESIONER YANG TELAH DILAKUKAN DENGAN MENGGUNAKAN GOOGLE FORM

No	Kategori	Ringkasan Jawaban
1	Usia	diatas 18-25 tahun: 21orang mahasiswa dibawah 18 berjumlah 1 orang mahasiswa

2	Program Studi	DKV berjumlah 22 orang
3	Semester	1 -2 berjumlah 22 orang
4	Pekerjaan	Mahasiswa
5	Pernah Generate AI	21 Pernah, 1 Tidak Pernah
6	Software AI yang digunakan	Leonardo.ai 2 orang Midjourney 3 orang Chat gpt 10 orang Adobe firefly 2 orang Bing AI 1orang Copilot 2 orang Meta AI 1orang <b>22 responden</b>
7	Apa yang anda ketahui dengan generate gambar/ilustrasi ?	menyatakan bahwa generate gambar/ilustrasi dengan AI adalah proses menciptakan visual dari teks (prompt) yang diberikan. <b>13 Responden</b> menyatakan ya <b>9 Responden</b> menyatakan tidak
8	Apakah Anda pernah menggunakan Generate generate gambar/ilustrasi melalui AI untuk karya anda?	<b>15 Responden</b> menyatakan tidak pernah <b>6 Responden</b> menyatakan beberapa kali sebulan <b>1Responden</b> menyatakan satu kali dalam seminggu
9	Seberapa sering anda menggunakan Generate generate gambar/ ilustrasi berbasis AI ?	<b>22 Responden</b> sepakat bahwa desain ilustrasi adalah karya visual yang digunakan untuk menyampaikan ide, konsep, pesan, atau cerita. <b>8 Responden</b> menyatakan sektea awal <b>5 Responden</b> Pewarnaan <b>6 Responden</b> Ekspresi Karakter <b>1 Responden</b> Menentukan dan menyusun sebuah konsep <b>1Responden</b> Mengaplikasikan atau mebuat di media digital <b>1Responden</b> Ide dan ketelitian
10	Apa yang anda ketahui tentang desain ilustrasi?	<b>7 Responden</b> Sangat Setuju <b>9 Responden</b> Setuju <b>6 Responden</b> Netral
11	Apa yang menjadi tantangan utama dalam membuat desain ilustrasi?	
12	Seberapa besar Anda setuju bahwa AI dapat mempercepat proses desain ilustrasi?	

13	Apakah menurut Anda metode kolase AI menjadi ilustrasi gambar ini mendukung kreativitas?	<b>2 Responden</b> Sangat Setuju <b>10 Responden</b> Setuju <b>10 Responden</b> Netral
14	Seberapa puas Anda dengan hasil ilustrasi yang dihasilkan AI?	<b>2 Responden</b> Sangat Puas <b>14 Responden</b> Puas <b>6 Responden</b> Netral <b>2 Responden</b> Sangat Setuju
15	Apakah Anda merasa AI mengurangi aspek kreativitas manual?	<b>2 Responden</b> Sangat Setuju <b>16 Responden</b> Setuju <b>4 Responden</b> Netral <b>3 Responden</b> Sangat Setuju
16	Apakah teknik metode kolase AI membantu Anda dalam eksplorasi gaya visual untuk pendukung dalam pembuatan karya ilustrasi?	<b>18 Responden</b> Setuju <b>1 Responden</b> Netral
17	Apa saran Anda untuk pengembangan Teknik kolase ini dalam mengembangkan desain ilustrasi anda? bisa diberikan (-) jika tidak ada	<b>Mayoritas responden</b> setuju bahwa pendidikan tinggi membantu dalam mengembangkan skill dan penerapan karya di media digital.  <b>Beberapa responden menyarankan</b> menggunakan AI sebagai hard sketch utama untuk membantu ilustrator dalam mendapatkan ide tambahan saat membuat ilustrasi.
18	Apa saran Anda untuk pengembangan Teknik kolase ini dalam mengembangkan desain ilustrasi anda? bisa diberikan (-) jika tidak ada	<b>Mayoritas responden</b> bahwa AI membantu memvisualisasikan ide dan imajinasi dalam bentuk visual, menjadikannya lebih menarik dan inspiratif.  <b>Beberapa responden</b> berpendapat, bahwa AI membantu dalam mendapatkan ide baru yang dapat dikreasikan dalam desain.

Berdasarkan hasil survei dari 22 responden, mayoritas sebanyak 21 orang telah menggunakan AI untuk menghasilkan gambar atau ilustrasi digital. Beberapa alat AI yang paling sering digunakan adalah Leonardo.ai, MidJourney, dan ChatGPT. Tantangan utama dalam desain ilustrasi meliputi sketsa awal, penyesuaian ekspresi karakter, dan pewarnaan. Sebagian besar responden setuju bahwa AI dapat mempercepat proses desain ilustrasi, meskipun ada yang merasa bahwa AI sedikit mengurangi aspek kreativitas manual.

Namun, AI juga dianggap membantu eksplorasi gaya visual dan memberikan ide baru dalam proses kreatif. Secara keseluruhan, metode kolase AI dalam desain ilustrasi dinilai membantu meningkatkan produktivitas serta memungkinkan eksplorasi visual yang lebih luas.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kecerdasan buatan (AI) memiliki peran penting dalam mendukung kreativitas visual dalam desain ilustrasi, terutama melalui teknik kolase berbasis AI.

Teknik kolase berbasis kecerdasan buatan (AI) terbukti menjadi metode yang efektif dalam mendukung kreativitas visual. Penelitian ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara AI dan kreativitas manusia dapat mempercepat proses desain. Sejalan dengan hasil survei terhadap 22 responden mengungkapkan bahwa mayoritas pengguna AI merasa terbantu dalam eksplorasi gaya visual dan percepatan proses desain ilustrasi. Namun, AI memberikan efisiensi dalam pembuatan karya, terdapat tantangan seperti sketsa awal, pewarnaan, serta penyesuaian ekspresi karakter yang tetap membutuhkan keterampilan manual. Oleh karena itu, AI bukanlah pengganti kreativitas manusia, melainkan alat yang dapat digunakan secara bijak untuk meningkatkan produktivitas dan memperluas kemungkinan eksplorasi visual dalam desain Ilustrasi.

### Saran:

- AI sebagai Alat Bantu Gunakan AI untuk eksplorasi ide dan efisiensi produksi tanpa menghilangkan kreativitas manual.
- Pengembangan Teknik Kolase Lanjutkan penelitian untuk mengadaptasi AI dengan metode tradisional guna menciptakan karya lebih unik.
- Kajian Etika dan Hak Cipta Perlu pemahaman lebih dalam terkait regulasi dan etika dalam penggunaan AI untuk seni visual. Keseimbangan AI & Kreativitas – Desainer harus menjaga keseimbangan agar karya tetap memiliki orisinalitas dan nilai artistik.

Dengan saran ini, diharapkan kolaborasi antara AI dan kreativitas manusia dapat semakin berkembang, memberikan manfaat bagi dunia desain ilustrasi, serta membuka peluang baru dalam industri kreatif.

## DAFTAR REFERENSI

- [1] A. A. Herlijanto, K. Buatan, D. K. Visual, and K. P. Kreatif, "Dinamika Perubahan Industri Kreatif di Era Artificial



- Intelligence," *Pros. Semnaskom-Unram Vol. 6 No.1 Tahun 2024*, vol. 6, no. 1, pp. 218–225, 2024, [Online]. Available: <https://proceeding.unram.ac.id/index.php/semnaskom/article/view/3268>
- [2] Tommy Hari Prihatanto and A. Januar Ivan Halimawan, "PIXAI: APLIKASI BERBASIS GENERATIVE AI SEBAGAI ALAT UNTUK DESAIN KARAKTER YANG EFISIEN PIXAI: A GENERATIVE AI-BASED APPLICATION AS AN EFFICIENT TOOL FOR CHARACTER DESIGN Pendahuluan Industri animasi 2D telah berkembang pesat dalam beberapa dekade terakhir," *J. Seni dan Reka Ranc. J. Ilm. Magister Desain*, vol. 7, pp. 463–472, 2024, doi: <https://doi.org/10.25105/jsrr.v7i3.21673>.
- [3] I. Ridayanti and S. Meidawaty, "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Kolase," *Tarbiyat al-Aulad J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 27–44, 2019.
- [4] Y. E. Rachmad, K. K. Wardani, G. K. Andhini, V. J. Basiroen, E. Efitra, and I. Uzma, *Buku Ajar Manajemen Desain Komunikasi Visual (DKV)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=WkKREQAAQBAJ>
- [5] I. Ifadhila et al., *Pemasaran Digital di Era Society 5.0: Transformasi Bisnis di Dunia Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=COF8EAAAQBAJ>
- [6] F. Hibatulwafi, "Fenomena Penggunaan Generative AI dalam Perilaku Pencarian Informasi Praktisi Teknologi," vol. 31, no. 2, pp. 141–155, 2024, doi: [10.37014/medpus.v31i2.5222](https://doi.org/10.37014/medpus.v31i2.5222).
- [7] S. S. M. I. K. Pundra Rengga Andhita, *Komunikasi Visual*, no. v. 1. in *Komunikasi Visual*. Zahira Media Publisher, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=ico5EAAAQBAJ>
- [8] D. Priyono et al., *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DALAM ERA TEKNOLOGI: Peran Teknologi Terhadap Perkembangan DKV*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=31PpEAAAQBAJ>
- [9] M. Malau, I. F. Sihite, I. H. Sumanti, R. M. Desrianty, and Y. S. R. Hutahaeen, "Perkembangan Artificial Intelligence dan Tantangan Generasi Muda di Era Super Digitalized," *Ikra-Ith Abdimas*, vol. 8, no. 1, pp. 251–257, 2024, doi: [10.37817/ikra-ithabdimas.v8i1.3198](https://doi.org/10.37817/ikra-ithabdimas.v8i1.3198).
- [10] N. I. Rahmahafida and W. B. Sinag, "Analisis Problematika Lukisan Ciptaan Artificial Intelligence Menurut Undang-Undang Hak Cipta," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. 6, pp. 9688–9696, 2022.
- [11] T. Alfian, P. A. Wibowo, and A. Afrianingsih, *Sejarah Desain Grafis Barat*. UNISNU PRESS, 2023. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=iPyyEAAAQBAJ>
- [12] I. Yakub, N. Rahman, and M. A. Armin, "Analisis Makna Narasi dan Ilustrasi dari Perspektif Gender pada Buku Tematik Terpadu Siswa Kelas I Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar," *Cakrawala Indones.*, vol. 9, no. 1, pp. 19–38, 2024, doi: [10.55678/jci.v9i1.1258](https://doi.org/10.55678/jci.v9i1.1258).
- [13] Isti Pujihastuti, "Isti Pujihastuti Abstract," *Prinsip Penulisan Kuesioner Penelit.*, vol. 2, no. 1, pp. 43–56, 2010.
- [14] H. . Budi, N. . Sasany, and A. Fu'adin, "Analisis Dampak Penggunaan Artificial Intelligence (Ai) Dalam Kampanye Politik Terhadap Art Illustrator," *Kohesi J. Multidisiplin Saintek*, vol. 3, no. 4, pp. 3025–1311, 2024.
- [15] I. Rachmawati, D. F. Rosyid, S. Parman, Y. A. Solihan, and G. M. Putra, "Penerapan Artificial Intelligence Pada Media Desain Grafis Menggunakan Analisis Interpretasi Edmund Feldman," *J. Digit*, vol. 14, no. 1, p. 66, 2024, doi: [10.51920/jd.v14i1.372](https://doi.org/10.51920/jd.v14i1.372).
- [16] K. A. Aulianshah, "Tinjauan dan Respons Kreatif terhadap Penggunaan AI dalam Ilustrasi Media Promosi dan Dampak yang Ditimbulkannya," *proceeding Semin. Nas. IKL 2023*, pp. 414–429, 2023.
- [17] V. Naili and S. Adah, "The Influence of the Development of Design-Based AI on the Creativity of Students at SMK PB Soedirman 1 Jakarta , Visual Communication Design Department," vol. 1, no. 1, pp. 19–26, 2024.
- [18] R. N. Amalia, R. S. Dianingati, and E. Annisaa', "Pengaruh Jumlah Responden terhadap Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan dan Perilaku Swamedikasi," *Generics J. Res. Pharm.*, vol. 2, no. 1, pp. 9–15, 2022, doi: [10.14710/genres.v2i1.12271](https://doi.org/10.14710/genres.v2i1.12271).