

SKRIPSI

**KAJIAN PERBEDAAN KUALITAS VISUAL ILUSTRASI
BUATAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*
DAN BUATAN MANUSIA**

Diajukan Untuk Menempuh Ujian Akhir Skripsi
Guna Memenuhi Syarat Dalam Meraih Gelar Sarjana
S1 Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta



Disusun oleh:
Devena Uliha Swastyastu
NIM. 2022022009

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SOSIAL HUMANIORA DAN SENI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

**KAJIAN PERBEDAAN KUALITAS VISUAL ILUSTRASI
BUATAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*
DAN BUATAN MANUSIA**

Disusun Oleh:
Devena Uliha Swastyastu
2022022009

Skripsi ini telah disetujui
Untuk dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Pada tanggal : 30 Mei 2024

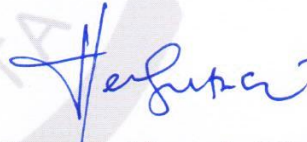
Pembimbing I



Yudi Wibowo, S.Pd, M.Sn

NIDN. 0622048001

Pembimbing II



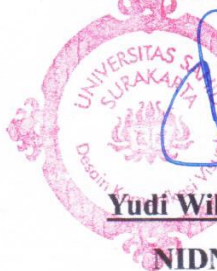
Evelyne Henny Lukirasari., S.Sn., M.Sn

NIDN. 0630017802

Mengetahui,

Kepala Program Studi

Desain Komunikasi Visual

Yudi Wibowo, S.Pd, M.Sn
NIDN. 0622048001

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI KAJIAN PERBEDAAN KUALITAS VISUAL ILUSTRASI BUATAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* DAN BUATAN MANUSIA

Disusun Oleh:
Devena Uliha Swastyastu
202202209

Skripsi ini telah diterima dan disahkan
oleh dewan penguji Skripsi
Program Studi Desain komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Pada Tanggal: 23 Juli 2024

1 **Penguji I**

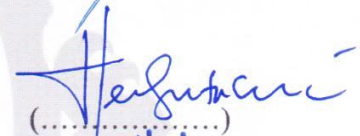
Nama : Yudi Wibowo, S.Pd, M.Sn
NIDN : 0622048001



(.....)

2 **Penguji II**

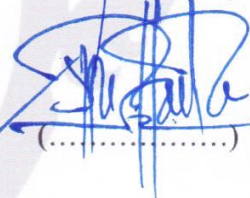
Nama : Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn
NIDN : 0630017802



(.....)

3 **Penguji III**

Nama : Ahmad Khoirul Anwar, M.Sn
NIDN : 0610068302



(.....)

**Dekan Fakultas Sosial, Humaniora
dan Seni**



(.....)

Faqih Purnomosidi, S.Psi., M.Si.
NIDN. 0602058801

**Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual**



(.....)

Yudi Wibowo, S.Pd, M.Sn
NIDN. 0622048001

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Saya mahasiswa Program Desain Komunikasi Visual Fakultas Sosial Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Devena Uliha Swastyastu

NIM : 2022022009

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir / Skripsi

Judul : Kajian Perbedaan Kualitas Visual Ilustrasi Buatan *Artificial Intelligence*
Dan Buatan Manusia

Adalah benar-benar karya yang saya susun sendiri. Apabila kemudian terbukti bahwa saya ternyata melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan / karya orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas termasuk pencabutan gelar yang telah saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari terbukti melakukan kebohongan maka saya sanggup menanggung segala konsekuensinya.

Surakarta, 19 Juli 2024

Yang Menyatakan



Devena Uliha Swastyastu
NIM 2022022009

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Saya mahasiswa Program Desain Komunikasi Visual Fakultas Sosial Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Devena Uliha Swastyastu

NIM : 2022022009

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Sosial Humaniora dan Seni

Jenis Laporan : Tugas Akhir-Skripsi-Laporan Penelitian*

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Sahid Surakarta Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusife Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir/Skripsi/Laporan Penelitian saya yang berjudul: **Kajian Perbedaan Kualitas Visual Ilustrasi Buatan Artificial Intelligence Dan Buatan Manusia**. Universitas berhak menyimpan, mengalihkan bentuk, mengalihmediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat serta mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis (*author*) dan pembimbing sebagai *co-author* atau pencipta dan juga sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya secara sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Surakarta, 19 Juli 2024



Yang Menyatakan

Devena Uliha Swastyastu
NIM 2022022009

MOTTO



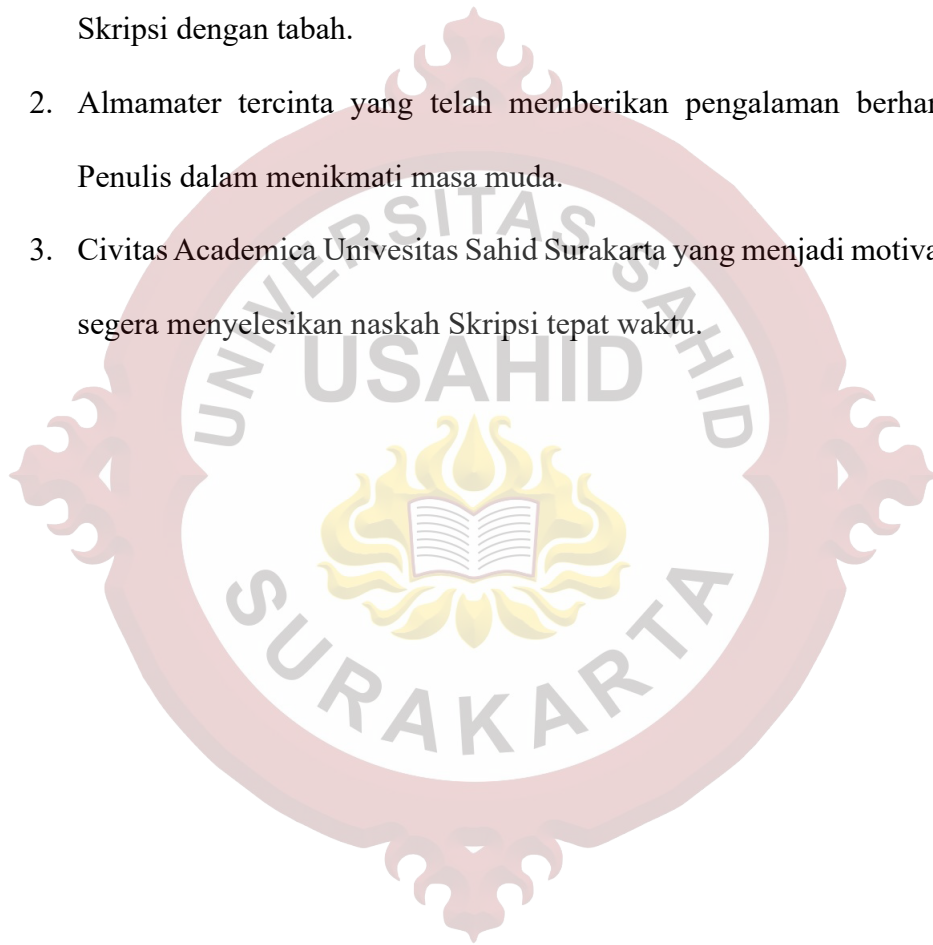
"Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."

-Q.S. Al-Baqarah [02:286]-

PERSEMBAHAN

Karya tilus penelitian ilmiah ini dipersembahkan kepada:

1. Ibunda dan Ayahanda serta keluarga yang senantiasa memberikan semangat, doa, saran, dan masukan sehingga Penulis mampu menyelesaikan Skripsi dengan tabah.
2. Almamater tercinta yang telah memberikan pengalaman berharga bagi Penulis dalam menikmati masa muda.
3. Civitas Academica Univesitas Sahid Surakarta yang menjadi motivasi untuk segera menyelesaikan naskah Skripsi tepat waktu.



KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa Penulis ucapkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya yang menjadikan penulis dapat menyelesaikan Penulisan Naskah Skripsi ini. Penulisan ini merupakan persyaratan untuk menyelesaikan tugas mata kuliah Skripsi pada program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.

Penyusunan Naskah Skripsi dengan judul “KAJIAN PERBEDAAN KUALITAS VISUAL ILUSTRASI BUATAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* DAN BUATAN MANUSIA” ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Untuk itu, Penulis ucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, di antaranya:

1. Ibu Sri Huning Anwariningsih, ST., M.Kom. selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta.
2. Ibu Dr. Erwin Kartinawati, S.Sos., M.I.Kom. selaku Wakil Rektor Bidang Akademik, Kemahasiswaan, Alumni, dan Kerjasama (AKAK).
3. Ibu Destina Paningrum, SE., MM. selaku Wakil Rektor Bidang Sumberdaya, Keuangan, dan Pengembangan (SKP).
4. Bapak Faqih Purnomosidi, S.Psi., M.Si. selaku Dekan Universitas Sahid Surakarta.
5. Bapak Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn. selaku Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta sekaligus Pembimbing Skripsi satu yang telah membimbing Penulis dalam melakukan penulisan skripsi.

6. Ibu Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn. selaku Pembimbing Akademik sekaligus Pembimbing Skripsi dua yang telah membimbing Penulis dalam melakukan penulisan skripsi.
7. Bapak Ahmad Khoirul Anwar, M.Sn. selaku penguji pada sidang ujian skripsi.
8. Seluruh staf dan pengajar Universitas Sahid Surakarta yang secara tidak langsung telah membantu Penulis dalam mewujudkan penulisan skripsi.
9. Kak Dika Budi Nurwidyanto, Kak Rifqi Probo, Kak Evelyn Halim, Bapak Hermansyah Muttaqin, Kak Yusuf Bhaskara, dan Kak Salman Faris selaku narasumber ahli.
10. Kak El Muzamil, Kak Iryan Sinaga, dan Kak Kevin Tan yang telah mengizinkan Penulis untuk menggunakan karyanya sebagai objek observasi.
11. Ibu Titi Sari dan Bapak Tri Lestari selaku orang tua Penulis yang terus memberikan dukungan serta doa sekaligus menjadi tempat Penulis berkeluh kesah.
12. Kru komik Pingkebo yang telah mendukung Penulis dalam melakukan penulisan skripsi.
13. Teman-teman mahasiswa dari Universitas Sahid Surakarta dan Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah berkenan menjadi narasumber saat melaksanakan penelitian guna menyelesaikan penulisan skripsi.
14. Keluarga besar dan teman Penulis yang telah banyak membantu menguatkan Penulis dalam mengerjakan penulisan, senantiasa memberi doa, serta dukungan sehingga Penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan tabah dan tepat waktu.

Penyusunan penulisan ini tentu masih terdapat banyak kekurangan baik pada teknis maupun materi penulisan, mengingat terbatasnya kemampuan dan waktu yang dimiliki Penulis. Untuk itu kritik, saran dan masukan dari semua pihak terhadap naskah penulisan ini sangat Penulis apresiasi.



Surakarta, 19 Juli 2024

Penulis,

Devena Uliha Swastyastu
NIM 2022022009

RINGKASAN

Desain grafis memiliki peranan yang sangat krusial di kalangan masyarakat pada era ini. Tingginya permintaan akan desain menginspirasi berkembangnya teknologi untuk membantu para desainer dan ilustrator. Salah satu teknologi yang berkembang pesat dalam 10 tahun terakhir adalah kecerdasan buatan atau AI (*Artificial Intelligence*). AI diprogram untuk melakukan pekerjaan dengan sistemnya yang meniru kemampuan intelektual manusia. Penggunaan AI dalam bidang kreatif kini telah dapat memvisualkan ide dengan deskripsi yang diketik. Keberadaan AI dimaksudkan untuk mempermudah pelaku kreatif dalam menjalankan pekerjaannya, namun kenyataannya dampak dari keberadaan AI masih menimbulkan pro dan kontra di kalangan ilustrator, desainer dan juga seniman. Penelitian dengan judul “Kajian Perbedaan Kualitas Visual Ilustrasi Buatan *Artificial Intelligence* Dan Buatan Manusia” ini menganalisis perbedaan kualitas visual antara ilustrasi buatan AI dan buatan manusia dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, dan dengan analisis interaktif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ilustrasi buatan AI memiliki kualitas visual yang tidak lebih baik dari ilustrasi buatan manusia. Karya ilmiah ini diharapkan mampu menjadi salah satu sarana edukasi bagi masyarakat untuk menggunakan AI dengan bijak.

Kata Kunci: Perbedaan, *Artificial Intelligence*, Ilustrasi, Kualitas Visual

ABSTRACT

Graphic design plays a very crucial role in society in this era. The high demand for design has inspired the development of technology for designers and illustrators. One of the technologies that has developed rapidly in the last 10 years is artificial intelligence or AI. AI is programmed to do work with a system that imitates human intellectual abilities. The use of AI in the creative industry can now visualize ideas with typed descriptions. The existence of AI is intended to make it easier for creative actors to carry out their work, but in reality, the impact of the existence of AI still causes pro and contra among illustrators, designers and artists. This study entitled " Kajian Perbedaan Kualitas Visual Ilustrasi Buatan Artificial Intelligence Dan Buatan Manusia (Study of the Differences in Visual Quality of Illustrations Made by Artificial Intelligence and Humans)" analyzes the differences in visual quality between illustrations made by AI and made by humans using qualitative research methods and interactive analysis. The results indicate that illustrations made by AI have a visual quality that is not better than illustrations made by humans. This final project is expected educational medium for the public to use AI wisely.

Keywords: Differences, Artificial Intelligence, Illustrations, Visual Quality



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
RINGKASAN	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xviii
BAB I.....	1
A. <i>LATAR BELAKANG</i>	1

<i>B. RUMUSAN MASALAH</i>	<i>8</i>
<i>C. TUJUAN PENELITIAN.....</i>	<i>8</i>
<i>D. MANFAAT PENELITIAN</i>	<i>8</i>
1. Bagi Penulis	8
2. Bagi Masyarakat.....	8
3. Bagi Mahasiswa dan Institusi.....	9
<i>E. TINJAUAN PUSTAKA</i>	<i>9</i>
<i>F. LANDASAN TEORI.....</i>	<i>11</i>
1. Ilustrasi.....	11
2. <i>Artificial Intelligence</i>	12
3. Visual.....	14
4. Kualitas Visual	15
<i>G. METODOLOGI PENELITIAN.....</i>	<i>16</i>
1. Metode Penelitian.....	16
2. Objek Penelitian	17
3. Penentuan Narasumber.....	17
4. Pengumpulan Data	17
5. Analisis Data	18
6. Validitas Data	21
<i>H. SISTEMATIKA PENULISAN</i>	<i>21</i>
BAB II.....	24

A.	<i>ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)</i>	24
1.	Sejarah dan Perkembangan	24
2.	Cara Kerja <i>Artificial Intelligence</i> (AI)	25
3.	Jenis <i>Artificial Intelligence</i> (AI).....	27
4.	Contoh Implementasi <i>Artificial Intelligence</i> (AI)	29
5.	Objek Observasi	33
B.	<i>ILUSTRASI BUATAN MANUSIA</i>	43
1.	Sejarah dan Perkembangan	43
2.	Jenis Gaya Visual	45
3.	Objek Observasi	50
BAB III		60
A.	<i>ELEMEN VISUAL</i>	60
B.	<i>PERBEDAAN ELEMEN VISUAL</i>	60
1.	Ilustrasi Gaya Anime.....	61
2.	Ilustrasi Gaya Kartun	64
3.	Ilustrasi Gaya Semirealisme.....	67
4.	Ilustrasi Gaya Buku Cerita Anak.....	72
5.	Ilustrasi Gaya <i>Flat Illustration</i>	75
BAB IV		80
A.	<i>PENILAIAN MENURUT INDIKATOR</i>	80
1.	Ilustrasi Gaya Anime.....	81
2.	Ilustrasi Gaya Kartun	94

3. Ilustrasi Gaya Semirealisme.....	107
4. Ilustrasi Gaya Buku Cerita Anak.....	119
5. Ilustrasi Gaya <i>Flat Illustration</i>	131
<i>B. PENILAIAN AWAM.....</i>	<i>143</i>
BAB V.....	148
<i>A. SIMPULAN</i>	<i>148</i>
<i>B. SARAN.....</i>	<i>150</i>
DAFTAR PUSTAKA.....	151
GLOSARIUM.....	153
LAMPIRAN 1.....	155
LAMPIRAN 2.....	156
LAMPIRAN 3.....	158
LAMPIRAN 4.....	163

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Investasi Perusahaan Global dalam Kecerdasan Buatan	3
Gambar 1. 2 Penggunaan gambar AI oleh Instansi Pemerintah	4
Gambar 1. 3 Ketidakdetailan AI Dalam Membuat Ilustrasi	5
Gambar 1. 4 Total Unggahan Bertagar Anti-AI di Media Sosial	6
Gambar 1. 5 Gerakan Boikot Anti-AI	7
Gambar 1. 6 Gambar oleh Program AI	14
Gambar 1. 7 Bagan Analisis Penelitian Kualitatif.....	18
Gambar 1. 8 Bagan Aspek Pengamatan Dengan Tinjauan Desain.....	20
Gambar 2. 1 Komponen Sistem AI	27
Gambar 2. 2 ChatGPT	29
Gambar 2. 3 Lokapasar Elektronik	29
Gambar 2. 4 Logo Open Knoledge Maps	30
Gambar 2. 5 Logo DeepL.....	30
Gambar 2. 6 Logo MidJourney	31
Gambar 2. 7 DALL-E Logo	32
Gambar 2. 8 Logo Stable Diffusion	32
Gambar 2. 9 Ilustrasi AI Gaya Anime	33
Gambar 2. 10 Ilustrasi AI Gaya Kartun.....	35
Gambar 2. 11 Ilustrasi AI Gaya Semirealisme	37
Gambar 2. 12 Ilustrasi AI Gaya Buku Cerita Anak.....	39
Gambar 2. 13 Ilustrasi AI Gaya <i>Flat Illustration</i>	41
Gambar 2. 14 Ilustrasi Pada Dinding Gua.....	43
Gambar 2. 15 Poster Kampanye Feminisme 1970-an.....	44
Gambar 2. 16 Contoh Gaya Manga.....	45
Gambar 2. 17 Contoh Kartun	47
Gambar 2. 18 Contoh Semirealisme	48
Gambar 2. 19 Contoh Style Buku Cerita Anak	49
Gambar 2. 20 Contoh <i>Flat Illustration</i>	50
Gambar 2. 21 Ilustrasi Ilustrator Gaya Manga	51
Gambar 2. 22 Ilustrasi Ilustrator Gaya Kartun	53
Gambar 2. 23 Ilustrasi Ilustrator Gaya Semirealis	54
Gambar 2. 24 Ilustrasi Ilustrator Gaya Buku Cerita Anak	56
Gambar 2. 25 Ilustrasi Ilustrator Gaya <i>Flat Illustration</i>	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Perbedaan Elemen Ilustrasi Gaya Anime	64
Tabel 3. 2 Perbedaan Elemen Ilustrasi Gaya Kartun.....	67
Tabel 3. 3 Perbedaan Elemen Ilustrasi Gaya Semirealisme	71
Tabel 3. 4 Perbedaan Elemen Ilustrasi Gaya Ilustrasi Buku Anak	75
Tabel 3. 5 Perbedaan Elemen Ilustrasi Gaya Flat Illustration	79
Tabel 4. 1 Tabel Pembahasan Visual Ilustrasi Gaya Anime	88
Tabel 4. 2 Tabel Pembahasan Perseptual Ilustrasi Gaya Anime.....	93
Tabel 4. 3 Tabel Pembahasan Visual Ilustrasi Gaya Kartun.....	101
Tabel 4. 4 Tabel Pembahasan Perseptual Ilustrasi Gaya Kartun	106
Tabel 4. 5 Tabel Pembahasan Visual Ilustrasi Gaya Semirealisme	113
Tabel 4. 6 Tabel Pembahasan Perseptual Ilustrasi Gaya Semirealisme.....	119
Tabel 4. 7 Tabel Pembahasan Visual Ilustrasi Gaya Buku Cerita Anak	126
Tabel 4. 8 Tabel Pembahasan Perseptual Ilustrasi Gaya Buku Cita Anak	131
Tabel 4. 9 Tabel Pembahasan Visual Ilustrasi Gaya Anime	137
Tabel 4. 10 Tabel Pembahasan Perseptual Flat Illustration.....	143

