

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Tidak dapat dipungkiri bahwa desain grafis telah mendapatkan peran yang krusial di tengah masyarakat. Mulai dari buku cerita anak hingga branding perusahaan, semua memerlukan desain grafis untuk dapat mencitrakannya. Desain yang baik harus mengandung empat elemen desain yakni tipografi, ilustrasi, layout, dan warna. Masing masing dari elemen tersebut memiliki fungsi yang sangat penting sehingga desain tidak ambigu dan dapat dipahami audiens tanpa terjadi perbedaan makna. Oleh karena itu desain grafis merupakan salah satu cara komunikasi yang efektif dalam komunikasi visual.

Ilustrasi dalam ilmu desain merupakan hal yang penting. Selain menambah daya tarik suatu desain, ilustrasi juga berfungsi untuk mencitrakan pesan yang hendak disampaikan. Kenyataan bahwa ilustrasi dapat dijadikan sebagai sarana penyampaian pesan melalui elemen visual menjadikannya sebagai salah satu bahasa visual.

Bahasa visual merupakan suatu sistem penyampaian ide, informasi, maupun pesan tertentu dengan elemen-elemen yang dapat dilihat secara kasat mata. Orang yang dapat berkomunikasi menggunakan bahasa visual tentu saja memiliki cara sendiri dalam menggunakannya. Cara-cara penyampaian pesan yang unik dan berbeda antara satu desainer dengan yang lain dikenal dengan gaya visual (*style*). Gaya visual kemudian menjadi ciri khas dari desainer atau ilustrator dalam membuat karya mereka.

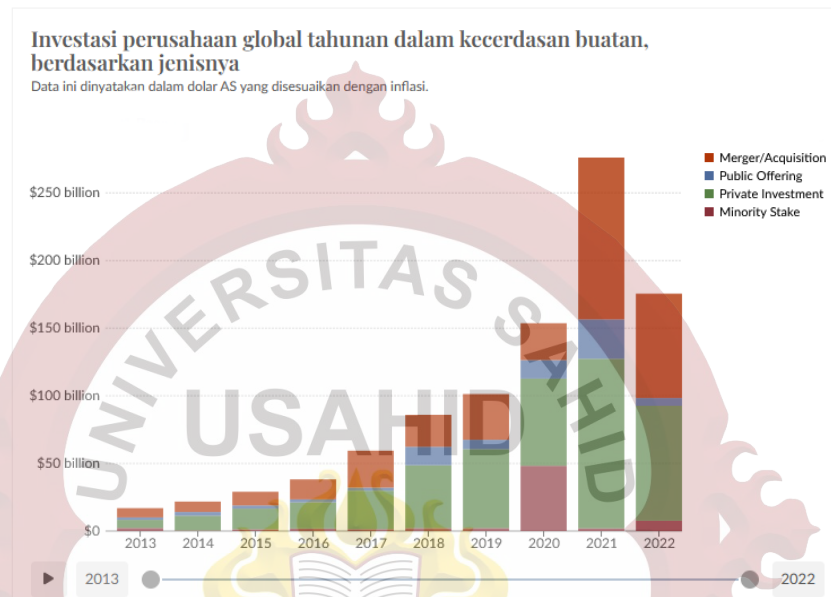
Setiap gaya visual memiliki estetikanya masing-masing. Gaya yang dimaksud dalam ilustrasi di antaranya adalah manga, semirealisme, kartun, dan banyak lagi. Penggunaan gaya tertentu dalam suatu tema desain dapat memengaruhi kualitas visual desain. Hal ini dikarenakan pada dasarnya estetika suatu desain merupakan sebuah pondasi dalam meningkatkan kualitas visual (Booth, 1984).

Tingginya kualitas visual desain dan ilustrasi sangat penting untuk diketahui dan dikembangkan sehingga dapat meningkatkan kesadaran audiens terhadap makna yang dikandungnya. Hal ini dapat terjadi karena pada dasarnya kualitas visual yang baik dapat mempermudah terjadinya proses transfer informasi dari media ke audiens. Manfaat kualitas visual tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang menyebutkan bahwa kualitas visual yang tinggi dapat memengaruhi kualitas hidup masyarakat menjadi lebih baik (Ariannia dkk., 2024).

Banyaknya tingkat permintaan masyarakat terhadap ilustrasi turut mendukung terjadinya kemajuan teknologi di bidang kreatif. Salah satunya adalah diciptakannya teknologi pembuat ilustrasi otomatis untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Salah satu teknologi yang banyak digunakan dan berkembang pesat selama 10 tahun terakhir adalah perangkat lunak dengan kecerdasan buatan atau lebih dikenal dengan sebutan AI (*Artificial Intelligence*).

AI sendiri merupakan sebuah teknologi yang diprogram untuk melakukan pekerjaan dengan sistemnya sendiri. Sistem tersebut dapat meniru kemampuan intelektual manusia seperti belajar dari pengalaman, menentukan keputusan, mengetahui pola pekerjaan, melakukan identifikasi masalah, dan mengerjakan tugas kompleks dengan kemampuan mesinnya sendiri. Segala bentuk kecanggihan

teknologi dengan basis AI dalam membantu pekerjaan manusia membuat sangat banyak perusahaan berinvestasi dan berlomba untuk mengembangkannya. Meski AI tampak seperti teknologi baru, keberadaanya telah diteliti dan dikembangkan sejak tahun 1960-an dan baru mencapai ketenaran pada tahun 2021.

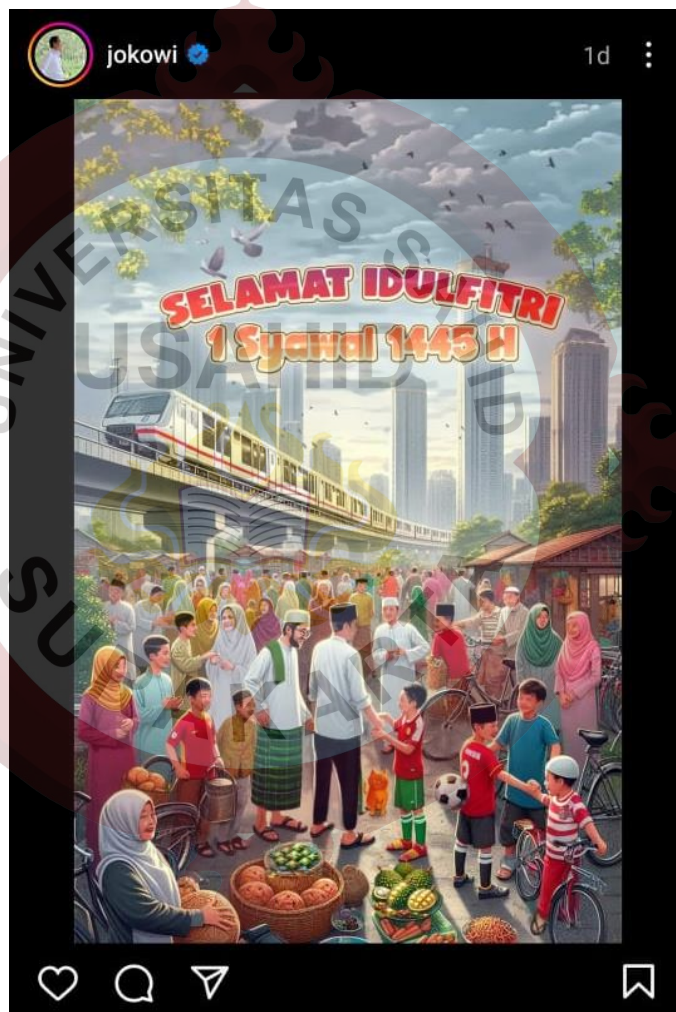


Gambar 1. 1 Investasi Perusahaan Global dalam Kecerdasan Buatan
(Sumber: Laporan AI Index 2023, Komite Pengarah Indeks AI, Universitas Stanford)

Dari banyaknya program dengan basis AI dalam bidang desain, yang paling terkenal adalah penyedia fasilitas berupa visualisasi ide dengan hanya mengtik perintah dan deskripsinya saja. Sistem AI pada program akan mengumpulkan data dari pusat datanya kemudian membuat sebuah gambar baru.

Pada dasarnya program AI yang dapat mengubah tulisan deskriptif menjadi gambar ditujukan untuk mempermudah penggunaanya dalam membuat visualisasi ide. Namun permasalahan yang muncul begitu banyak seperti masalah hak cipta dan originalitas, bahkan muncul ketakutan di kalangan penggiat kreatif akan kehilangan pekerjaannya. Salah satu contoh permasalahan yang ditimbulkan

keberadaan AI di kalangan penggiat kreatif adalah gambar buatan AI yang kerap dinilai lebih bagus dan praktis daripada karya visual para ilustrator. Argumen ini didasari oleh banyaknya instansi yang menggunakan ilustrasi buatan AI pada desain mereka. Contohnya adalah pada poster ucapan Hari Raya Idulfitri yang diunggah oleh presiden ketujuh Republik Indonesia.



Gambar 1. 2 Penggunaan gambar AI oleh Instansi Pemerintah
(Sumber: <https://www.instagram.com/jokowi>, 2024)

Pada wawancara antara Penulis dengan seorang pengguna program pembuat gambar otomatis berbasis AI, Yusuf Bhaskara Adji telah membenarkan bahwa ilustrasi yang diunggah oleh Bapak Joko Widodo tersebut merupakan buatan AI.

Beliau menjelaskan bahwa ada poin utama yang dapat menunjukkan bahwa gambar tersebut adalah buatan AI yaitu adanya ketidaksesuaian objek ilustrasi. Contohnya adalah ketidaksesuaian bentuk tangan dan jari, bola tampak melayang, kaki tampak panjang sebelah, dan sepeda yang tidak jelas bentuknya (Adji, 2024).



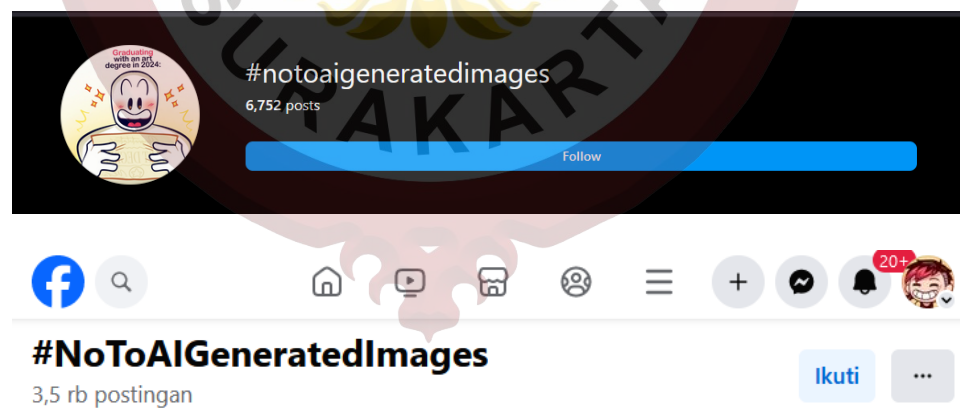
Gambar 1. 3 Ketidakdetailan AI Dalam Membuat Ilustrasi
(Sumber: Wawancara dengan Narasumber, 2024)

Banyak instansi dan komunitas yang menggunakan gambar AI pada desain mereka sehingga hal tersebut membuat seniman dan ilustrator geram. Yusuf Bhaskara Adji berpendapat bahwa fenomena banyaknya pihak yang lebih memilih menggunakan ilustrasi AI daripada mempekerjakan ilustrator adalah karena gambar buatan AI tampak menarik secara sekilas (Adji, 2024). Beliau mengatakan dalam wawancaranya bersama Penulis bahwa gambar buatan AI memang mengalami kecacatan, namun jika hanya dilihat sekilas visualnya tampak bagus. Hal tersebut menjadi salah satu masalah yang ditimbulkan oleh keberadaan ilustrasi buatan AI.

Selain masalah penilaian kualitas visual dari orang awam, adapun masalah lain yang ditimbulkan oleh produk AI. Masalah tersebut berkaitan dengan

kenyataan bahwa gambar AI dibuat dengan menggunakan kumpulan ilustrasi buatan manusia yang disatukan sehingga menjadi suatu ilustrasi baru. Hal ini terjadi karena dalam pembuatan ilustrasi AI, pengembangnya menggunakan domain publik. Akibatnya di luar sana terdapat banyak seniman dan ilustrator yang merugi karena karya yang mereka unggah akhirnya digunakan oleh program berbasis AI. Para seniman dan ilustrator tidak mendapatkan keuntungan atas penggunaan karya mereka, bahkan kredit pun tidak disertakan.

Imbas dari banyaknya seniman dan ilustrator yang merasa dirugikan tersebut adalah adanya gerakan pemboikotan AI di media sosial dengan tagar anti-AI (**#notoAIgeneratedimages**). Dilansir dari media sosial Instagram, tagar ini dibuat oleh lebih dari 5000 seniman dan ilustrator dari berbagai belahan dunia sepanjang 2021-2023. Mereka beramai-ramai menggunakan tagar tersebut pada karya yang mereka buat.



Gambar 1. 4 Total Unggahan Bertagar Anti-AI di Media Sosial
(Sumber: Instagram.com, Facebook.com, 2024)

Para seniman dan ilustrator juga mengunggah ilustrasi anti-AI dengan berbagai macam variasi kemudian membagikannya di media sosial Instagram,

Facebook, dan Twitter (X). Ilustrasi tersebut dapat ditemukan dengan mencari tagar #notoAIgeneratedimages pada media sosial hingga hari ini.



Gambar 1. 5 Gerakan Boikot AI
(Sumber: Instagram.com, 2024)

Permasalahan yang muncul akibat keberadaan gambar yang dibuat oleh program berbasis AI patut untuk diteliti mengingat banyaknya perdebatan di kalangan masyarakat. Penelitian ini membahas tentang perbedaan elemen yang terkandung dalam ilustrasi buatan manusia dan AI serta mengetahui kualitas visual dari ilustrasi buatan AI. Untuk dapat membahas hal tersebut, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan melakukan observasi terhadap sampel ilustrasi buatan AI dan buatan manusia.

AI merupakan suatu topik yang linear, artinya AI akan terus berkembang seiring berjalannya waktu. Penelitian ini berfokus untuk mengetahui kualitas visual ilustrasi buatan AI yang ada sejak munculnya program pembuat gambar otomatis berbasis AI sampai dengan disahkannya penelitian ini. Akan tiba suatu saat dimana

ilustrasi buatan AI dan buatan manusia tidak lagi dapat dibedakan secara visual sehingga penelitian ini tidak lagi sesuai lagi dengan kenyataan yang ada. Meskipun demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti era berikutnya dalam membuat karya ilmiah dengan tema serupa.

B. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana elemen dari ilustrasi *Artificial Intelligence image generator* dan ilustrasi buatan manusia?
2. Bagaimana kualitas visual ilustrasi *Artificial Intelligence*?

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Mengetahui perbedaan elemen antara ilustrasi hasil dari *Artificial Intelligence image generator* dan ilustrasi buatan manusia.
2. Mengetahui kualitas visual *Artificial Intelligence*.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sarana penerapan ilmu yang telah didapat selama menempuh pendidikan. Seluruh teori, pengalaman, dan kemampuan yang telah dipelajari, dituangkan dalam penelitian ini.

2. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan masyarakat, terutama ilustrator tentang perbedaan kualitas visual ilustrasi buatan

Artificial Intelligence (AI) dan buatan ilustrator. Dengan demikian masyarakat dapat menggunakan AI dengan lebih bijak.

3. Bagi Mahasiswa dan Institusi

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi institusi Universitas Sahid Surakarta, terutama untuk mahasiswa Fakultas Sosial Humaniora dan Seni supaya dapat menambah kemampuan berpikir kritis. Selain itu mahasiswa yang telah membaca penelitian ini diharapkan mampu berkembang bersama dengan AI dan memanfaatkannya dengan baik tanpa adanya ketakutan akan kehilangan peluang kerja sebagai ilustrator.

E. TINJAUAN PUSTAKA

Adanya karya ilmiah terdahulu tentu saja bermanfaat bagi penulisan penelitian. Tinjauan pustaka yang diambil berguna sebagai penguat argumen dan teori yang disampaikan dalam karya ilmiah sekaligus bukti tidak adanya plagiat.

Jurnal berjudul “*The Use of Artificial Intelligence Art Generator ‘MidJourney’ in Artistic and Advertising Creativity*” yang ditulis oleh Dena Magdy Hanna dari Fakultas Seni Terapan Damietta University menjelaskan tentang kecerdasan buatan dalam *platform* MidJourney. Berbeda dengan penelitian ini yang membahas tentang kualitas visual gambar AI dan ilustrasi buatan manusia, jurnal tersebut membahas tentang kemampuan AI dalam menghasilkan sebuah “karya seni” yang dinilai dapat mengubah masa depan dunia seni dan desain (Hanna, 2023). Jurnal tersebut bermanfaat bagi penelitian ini sebagai data bahwasanya teknologi AI sebenarnya memiliki tujuan yang baik untuk penggiat dunia kreatif.

Jurnal berjudul “Implementasi Pengguna *Artificial Intellegent* (AI) Pada Platform MidJourney Dalam Literasi Arsitektur” yang ditulis oleh Gde Bagus Andhika Wicaksana dan Ida Bagus Gede Parama Putra dari Universitas Warmadewa berfokus membahas penmggunaan AI secara tepat dalam bidang arsitektur (Warmadewa, 2023). Berbeda dengan penelitian ini yang membahas tentang kualitas visual desain grafis, jurnal tersebut membahas tentang penggunaan model difusi dari produk AI MidJourney dalam mencari ide desain arsitektur. Manfaat dari jurnal tersebut bagi penelitian ini adalah sebagai penguat argumen bahwa dalam desain, baik grafis maupun arsitektur sama-sama memerlukan kualitas visual yang tinggi.

Jurnal berjudul “Problematika Penggunaan AI (*Artificial Intellegence*) di Bidang Ilustrasi: AI VS Artist” yang ditulis oleh Alya Nur Fadilla, Putri Munadiyah Ramadhani, dan Handriyotopo disebutkan bahwa AI membawa dampak buruk untuk seniman (Nur Fadilla & Munadiyah Ramadhani, 2023). Jurnal tersebut berbeda dengan penelitian ini karena membahas program pengubah teks menjadi gambar berbasis AI yang secara teknis tidak bisa memiliki hak cipta. Hal ini dikarenakan secara sederhana, AI hanya mengambil beberapa karya seniman untuk dirangkai menjadi satu gambar baru yang sesuai dengan tulisan yang dimasukan. Hal tersebut berbeda dengan pokok bahasan dalam penelitian ini yang membahas tentang pengaruh AI pada kualitas visual ilustrasi. Jurnal tersebut menjadi bukti bahwa permasalahan antara AI dan ilustrator benar-bernar terjadi sehingga meningkatkan urgenitas adanya penelitian ini.

Buku dengan judul *“Introduction of Artificial Intelligence”* membahas tentang AI secara keseluruhan, mulai dari sejarahnya hingga pengaplikasiannya pada program tertentu (Ertel, 2018). Perbedaan antara intisari buku tersebut dengan penelitian ini adalah penelitian ini fokus membahas tentang difusi gambar buatan program berbasis AI sedangkan buku tersebut membahas tentang AI dan fenomena yang ditimbulkannya secara umum. Manfaat dari adanya buku tersebut bagi penelitian ini adalah sebagai referensi untuk menjabarkan apa saja yang terjadi setelah AI ditemukan.

Adapun penelitian dengan judul *“Penilaian Kualitas Visual Sebagai Dasar Pengembangan Perancangan Lanskap Objek Wisata Desa Budaya Kertalangu, Bali”* (Fiky Tumangkeng dkk, 2021). Jurnal tersebut berbeda dengan penelitian ini karena membahas tentang bagaimana kualitas visual dapat menarik wisatawan. Manfaat jurnal tersebut bagi penelitian ini adalah sebagai referensi bahwa dalam menentukan kualitas visual harus ada poin tertentu yang dapat diamati dan dinilai kelayakannya.

F. LANDASAN TEORI

1. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan salah satu cabang dari ilmu desain yang berfungsi untuk memvisualkan ide atau gagasan, menyampaikan informasi, dan menambah daya tarik desain itu sendiri. Ilustrasi yang baik merupakan ilustrasi yang menyatukan menyampaikan pesannya dengan jelas dan tidak ambigu. Hal tersebut didukung oleh teori Alan Male dalam bukunya berjudul

“Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective” bahwa ilustrasi adalah karya yang berfungsi untuk menyampaikan pesan kontekstual secara visual. Pesan yang disampaikan oleh karya ilustrasi adalah karya objektif dan memiliki makna yang dapat dipahami oleh semua audiens (Male, 2017). Teori tersebut bermanfaat bagi penelitian ini sebagai dasar penulisan manfaat ilustrasi dalam desain.

Teori ilustrasi yang lain datang dari Rohidi yang menyatakan bahwa ilustrasi adalah gambar yang berkaitan dengan seni rupa dan berfungsi untuk memperjelas pesan yang dikandung suatu teks supaya pembacanya turut merasakan, mengerti, dan memahami makna dari informasi yang disajikan (Rohidi, 1984). Manfaat dari adanya teori ini adalah sebagai penguat argumen bahwa ilustrasi merupakan bagian dari seni yang mana dibuat berdasarkan kecerdasan manusia dan bukan mesin.

2. *Artificial Intelligence*

Teori AI pertama kali dipaparkan oleh John McCarthy, seorang ilmuwan asal Boston dalam konferensi Dartmouth pada tahun 1956. John McCarthy yang merupakan ahli di bidang matematika dan komputer pun meneliti tentang pembuatan sistem program yang mampu bekerja secara logis selayaknya kemampuan manusia. Hasil dari penelitian membawanya menuju sebuah teori yang dipaparkan kembali pada tahun 2007, bahwa kecerdasan buatan atau AI adalah suatu cabang ilmu komputer yang membuat mesin berkembang menjadi cerdas sehingga dapat melakukan pekerjaan manusia tanpa membatasi metode observasi secara biologis (McCarthy, 2007).

Kesimpulan tersebut menjadi data penting yang digunakan untuk mendefinisikan AI dalam penelitian ini.

Pengembangan dari penelitian yang ada membawa AI pada tingkat lanjut. Perkembangan AI yang signifikan membuat munculnya teori AI baru yang dipaparkan oleh Dahria bahwa AI adalah mesin cerdas yang dapat berkembang, memiliki pengalaman, pengetahuan, dan penalaran, serta moral sebaik manusia (Dahria, 2008). Teori ini bermanfaat bagi penelitian ini sebagai dasar dalam mendefinisikan manfaat AI.

Program berbasis AI yang terkenal dalam bidang kreatif di antaranya adalah MidJourney, DALL-E, Neural.Love, Stable Diffusion, dan Runway. Kelima Program tersebut memiliki persamaan yaitu sama-sama menyediakan fasilitas pembuatan gambar berdasarkan *prompt*. Cara kerja program ini adalah dengan mentik deskripsi detail gambar yang akan dibuat. Sistem akan mencari gambar yang sesuai di pusat datanya. Setelah itu sistem akan menggabung-gabungkan gambar yang sesuai dengan deskripsi untuk menciptakan gambar baru. Sistem ini juga dapat berkembang dengan sendirinya sejalan dengan seberapa sering ia digunakan. Yang membedakan adalah syarat dan ketentuan yang berlaku, fitur gaya gambar, harga langganan, dan keakuratan hasil gambarnya.



Gambar 1. 6 Gambar oleh Program AI
(Sumber: https://www.instagram.com/bite_kenny, 2024)

Melansir dari banyaknya akun di media sosial yang mengunggah gambar AI, para pengguna program hasil AI menganggap bahwa gambar-gambar yang mereka dapatkan dari AI adalah sebuah karya seni atau biasa disebut dengan “*AI art*”. Meskipun gambar-gambar yang dihasilkan oleh program berbasis AI kerap disebut sebagai “karya seni”, kenyataannya gambar tersebut tidak dapat dilindungi oleh hukum hak cipta. Gambar hasil AI merupakan gambar yang dibuat dengan perpaduan banyak gambar sehingga bukan saja tidak memiliki hak cipta, gambar tersebut juga dianggap sebagai “karya curian”.

3. Visual

Dalam artian secara harfiah, visual merupakan citra yang dapat dikenali oleh indera penglihatan. Dalam hal ini visual digunakan dalam konteks sebagai media penyampaian pesan. Sanjaya Wina menyatakan bahwa media visual adalah media penyampaian pesan yang dapat dilihat dan tidak bersuara

(Wina, 2010). Teori tersebut bermanfaat bagi penelitian ini sebagai dasar dari pendefinisian ilustrasi yang berfungsi untuk menyampaikan pesan.

Lebih spesifik, visual dijelaskan oleh Siti Hadijah dalam penelitiannya bahwa visual dalam konteks sebagai media adalah suatu sarana penyampaian informasi yang dalam penggunaannya melibatkan mata dan memiliki unsur seni rupa seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur di dalamnya (Hadijah, 2023). Dari teori tersebut didapatkan manfaat berupa adanya penguat argumen bahwa ilustrasi harus dapat menyampaikan pesan dengan menggunakan elemen seni rupa.

4. Kualitas Visual

Kualitas visual adalah gabungan dari dua kata yaitu “kualitas” yang berarti tingkatan baik buruknya sesuatu menurut KBBI, dan “visual” yang berarti segala sesuatu yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan. Maka dapat disimpulkan bahwa kualitas visual memiliki makna tingkatan dari baik dan buruknya suatu citra berdasarkan karakteristik tertentu yang dapat dilihat dengan mata. Pernyataan ini didasari oleh teori yang menyatakan bahwa kualitas visual adalah identifikasi estetika mengenai elemen fisik yang terlihat (Reza Mahendra dkk., 2022). Dengan adanya teori tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk mengetahui kualitas visual suatu objek, maka indikator yang digunakan dalam penilaiannya harus berkaitan dengan visual.

Pada dasarnya istilah kualitas visual sering digunakan oleh arsitek untuk menentukan kelayakan bangunan. Dalam desain grafis kualitas visual jarang diamati karena adanya paradigma bahwa desain yang baik adalah sebatas

desain yang dapat menyampaikan pesan. Nyatanya, kualitas visual dalam desain grafis penting untuk dicermati karena desain yang baik pastilah desain yang nyaman untuk dinikmati visualnya.

Teori kualitas dari Harjadi menyebutkan bahwa faktor yang memengaruhi kualitas suatu produk adalah fungsinya, wujudnya, dan biaya produksinya (Harjadi & Arraniri, 2021). Dari teori ini jelas bahwa wujud dari suatu objek berpengaruh terhadap kualitasnya. Ini menjadi penguat argumen bahwa desain yang baik tentu memiliki visual yang baik pula.

Dari kedua teori tersebut dapat disimpulkan bahwa kualitas visual dapat dinilai oleh indikator yang bersifat material, visual, perseptual. Kesimpulan ini diperkuat oleh pendapat ahli dalam wawancaranya bersama Penulis bahwa kualitas visual suatu ilustrasi dapat dilihat berdasarkan keontetikan, kemampuan menyampaikan pesan, gaya atau karakteristik khusus, dan kesesuaian bentuk objek (Probo, 2024).

G. METODOLOGI PENELITIAN

1. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif. Sugiyono (2020:9) menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif adalah metode yang digunakan untuk meneliti objek dengan konsisi alamiah. Pada penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen kunci, analisisnya bersifat induktif, serta hasil dari penelitiannya lebih berfokus pada makna dan bukan angka.

2. Objek Penelitian

Dalam penelitian ini diteliti tentang perbedaan kualitas visual antara ilustrasi buatan AI dan buatan manusia. Untuk itu, harus dilakukan penelitian menggunakan sampel berupa ilustrasi buatan program pembuatan gambar berbasis AI dan buatan ilustrator aktif yang memiliki reputasi baik di kalangan ilustrator. Sampel yang diambil bukanlah sampel acak berdasarkan lokasi tertentu, melainkan berdasarkan kesesuaian dengan topik yang dibahas.

3. Penentuan Narasumber

Dalam mengkaji objek penelitian guna mendapatkan jawaban, dibutuhkan narasumber untuk menjadi dasar dari argumen. Narasumber ditentukan dengan teknik *purposive sampling*, artinya narasumber dipilih berdasarkan kesesuaiannya dengan topik. Dalam hal ini narasumber yang dipilih adalah ilustrator senior dengan pengalaman lebih dari delapan tahun, *prompter* dengan pengalaman mengoperasikan program berbasis AI, ilustrator junior dan seniman yang aktif, serta masyarakat awam.

4. Pengumpulan Data

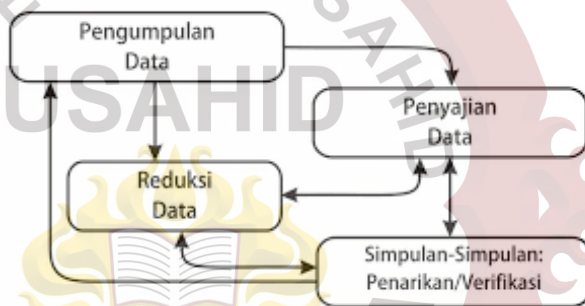
Dalam mengumpulkan data guna menjawab masalah pertama, dilakukan observasi terhadap sampel. Sampel diambil sebanyak lima pasang untuk diteliti perbedaan elemennya. Sampel ini diambil berdasarkan kesesuaian antara ilustrasi dengan topik bahasan.

Dalam mengumpulkan data guna menjawab masalah kedua, dilakukan wawancara terstruktur dan semiterstruktur pada narasumber. Wawancara

terstruktur adalah wawancara yang pertanyaan-pertanyaannya telah disiapkan beserta alternatif jawabannya. Sedangkan wawancara semiterstruktur adalah wawancara dengan lebih bebas. Permasalahan ditemukan secara terbuka, kemudian narasumber bebas mengemukakan ide dan pendapatnya.

5. Analisis Data

Miles dan Huberman menyatakan bahwa analisis data kualitatif terdiri dari beberapa bagian (Miles & Huberman, 1992). Bagian tersebut dapat dipahami melalui bagan berikut:



Gambar 1. 7 Bagan Analisis Penelitian Kualitatif
(Sumber: Miles & Huberman, 1992)

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu proses pencarian yang bertujuan untuk mendapatkan fakta-fakta yang ada. Untuk menjawab rumusan masalah pertama, dikumpulkan lima buah karya dari ilustrator dengan reputasi yang baik dan lima buah gambar hasil dari program berbasis AI. Produk hasil dari AI dan ilustrator akan diamati visualnya dan dideskripsikan dengan rinci untuk mendapatkan data. Sedangkan untuk mengumpulkan data terkait rumusan masalah kedua, dilakukan

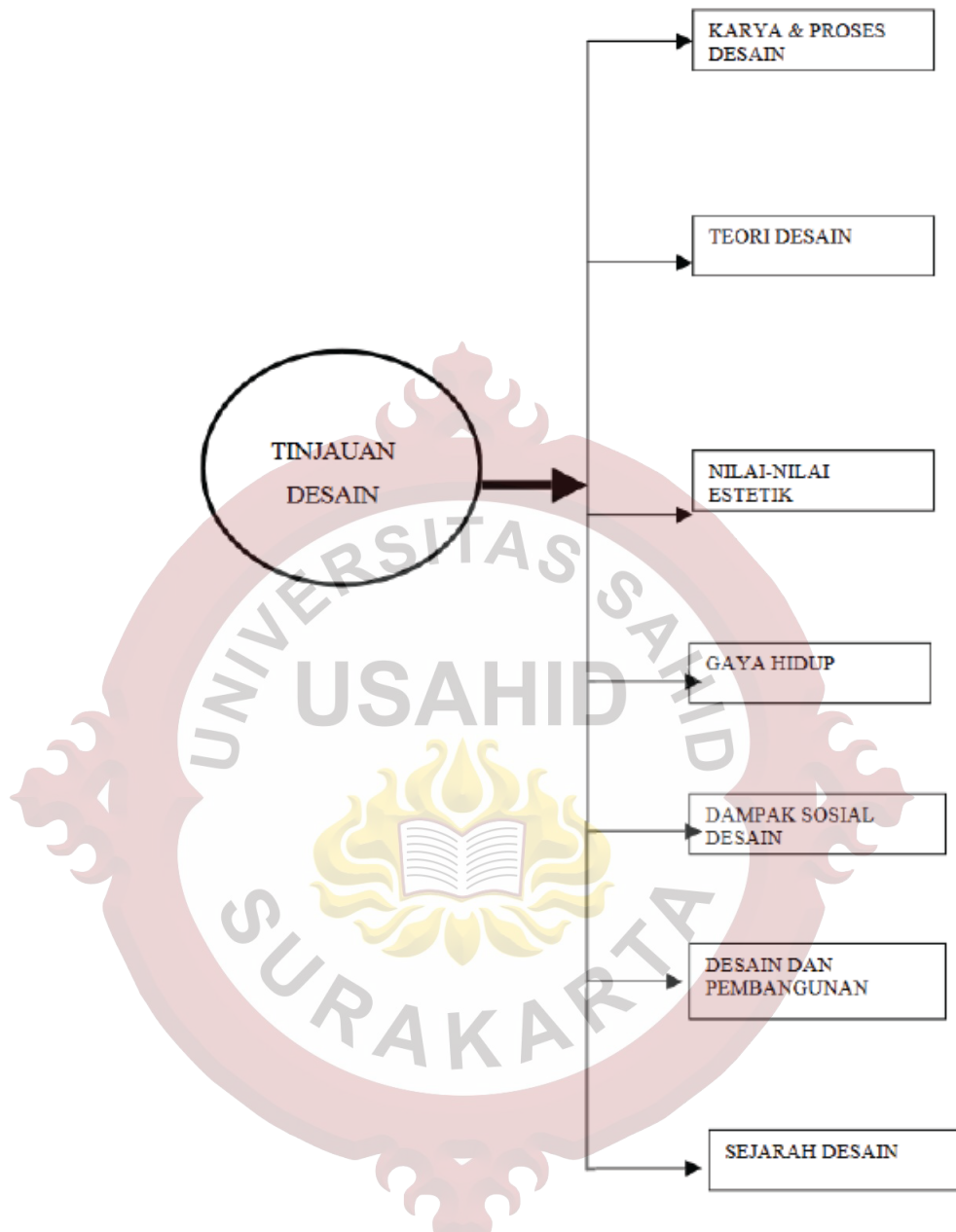
wawancara terstruktur dan semiterstruktur terhadap ilustrator senior, junior, dan masyarakat awam.

b. Penyajian Data

Penyajian data adalah penyederhanaan data supaya data yang ada dapat dianalisis dengan mudah. Data yang didapatkan dari observasi dan survey disajikan dalam bentuk deskripsi yang rinci.

c. Reduksi Data

Reduksi data adalah sebuah proses analisis atau penguraian dan pengolahan data berdasarkan aspek tertentu untuk mendapatkan kesimpulan. Metode reduksi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah komparatif dengan pendekatan tinjauan desain. Setelah melakukan tinjauan terhadap ilustrasi, selanjutnya dilakukan komparasi terkait indikator penilaian kualitas visual menurut unsur material, visual, dan perseptualnya.



Gambar 1. 8 Bagan Aspek Pengamatan Dengan Tinjauan Desain
(Sumber: Buku Pengantar Tinjauan Desain oleh Agus Sachari, 2000)

Tinjauan desain adalah melakukan pengamatan terhadap aspek-aspek tertentu karya desain. Metode komparatif adalah metode penguraian data dengan cara membandingkan data yang ada. Dalam penelitian ini karya ditinjau dengan melihat nilai-nilai estetikanya, kemudian membandingkan antara satu karya dengan karya yang lain.

d. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah proses untuk mendapatkan intisari dari penelitian yang telah dilakukan. Data yang didapatkan dari observasi kemudian dibandingkan dan ditarik kesimpulan dengan mempertimbangkan pendapat para ilustrator senior, ilustrator junior, dan masyarakat awam.

6. Validitas Data

Data yang dikumpulkan juga sekaligus diuji kredibilitasnya dengan teknik triangulasi. Sesuai dengan pendapat Sugiyono (2020:125) penggunaan teknik ini artinya peneliti harus melakukan pemeriksaan keaslian data dengan berbagai teknik pengumpulan dan juga sumber data.

H. SISTEMATIKA PENULISAN

Penelitian ini disusun dengan menguraikan masalah secara rinci dan mengikuti sistem penulisan penelitian. Berlandaskan teori ilmiah, alur penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi latar belakang pengangkatan judul penelitian, masalah yang dirumuskan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, uraian metode penelitian, serta hipotesis.

BAB II IDENTIFIKASI DATA

Identifikasi data berisi tentang fakta yang ditemukan dari objek yang diobservasi. Segala bentuk pencatatan hasil dari observasi akan disajikan dengan rinci sehingga dapat dianalisis.

BAB III PERBEDAAN ELEMEN ANTARA ILUSTRASI BUATAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* DAN ILUSTRASI BUATAN MANUSIA

Bab ini berisi tentang laporan penelitian mengenai indikator apa saja yang dapat digunakan untuk membedakan kualitas visual ilustrasi. Sampel yang disajikan berupa lima sampel ilustrasi AI dan lima sampel ilustrasi buatan manusia. Ilustrasi akan dideskripsikan dan diamati elemennya untuk kemudian ditarik kesimpulan mengenai apa saja elemen yang dapat diamati untuk menemukan perbedaan antara ilustrasi buatan manusia dan buatan AI.

BAB IV KUALITAS VISUAL ILUSTRASI BUATAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*

Bab ini berisi tentang laporan penelitian mengenai kualitas visual ilustrasi buatan AI. Elemen dari ilustrasi buatan AI yang sudah ditemukan sebelumnya akan diamati dan dinilai kualitasnya dengan mempertimbangkan pendapat para ahli sehingga kebenarannya dapat dipercaya.

BAB V PENUTUP

Penutup berisi kesimpulan yang dapat ditarik dan saran dari peneliti terhadap pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi yang digunakan dalam menyusun laporan meliputi buku, artikel, maupun jurnal.

