

Desain Komunikasi Visual dan Kecerdasan Artifisial:

Prinsip dan Panduan Penggunaan Kecerdasan Artifisial

Bagi Profesional Praktisi, Akademisi dan Institusi Pendidikan.



Diterbitkan oleh: PT Sooca BCKM Network

Ditulis oleh: Aidia-Asosiasi profesional desain komunikasi visual Indonesia



Desain Komunikasi Visual

dan Kecerdasan Artifisial

Penerbit:

PT Sooca BCKM Network

SOOCA

Penulis:

Adi Nugroho
Budi Sriherlambang
Eka Sofyan Rizal
Gredi Gradana Sembada
Inda Ariesta

Mendiola B. Wiryawan
Lilian
Peter Ardhianto
Shierly Everlin
Siti Nurannisaa P.B

Judul buku

DKV dan KA:

PRINSIP DAN PANDUAN PENGGUNAAN KECERDASAN ARTIFISIAL
BAGI PROFESIONAL PRAKTIKI, AKADEMISI DAN INSTITUSI PENDIDIKAN

Penulis:

Adi Nugroho
Budi Sriherlambang
Eka Sofyan Rizal
Gredi Gradana Sembada
Inda Ariesta
Mendiola B. Wiryawan
Lilian
Peter Ardianto
Shierly Everlin
Siti Nurannisaa P.B

Penyunting:

Eka Sofyan Rizal

Desain:

Septiaji Pradana
Noviaji Wibisono
Pahala Izaq Faqihhuda
Ilham Teguh Indrianto
Winarning Pratiwi Saraswati

Penerbit:

PT Sooca bckm network
Centerflix Boutique Office Jl. Danau Toba No. 104
Jakarta Pusat, DKI Jakarta, 10210

Penanggung Jawab:

AIDIA- Asosiasi Profesional Desain Komunikasi Visual Indonesia
WWW.AIDIA.OR.ID

ISBN 978-634-04-5734-6 (PDF)

Buku 1

DKV dan KA:

**PRINSIP DAN PANDUAN PENGGUNAAN KECERDASAN ARTIFISIAL
BAGI PROFESIONAL PRAKTIKI, AKADEMISI DAN INSTITUSI PENDIDIKAN.**

Terbitan:

2024

Penerbit:

PT Sooca BCKM Network, Centerflix Boutique Office Jl. Danau Toba No. 104, Jakarta Pusat, DKI Jakarta, 10210

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA Pasal 72

Ketentuan Pidana Sangsi Pelanggaran

1. Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan atau memperbanyak suatu Ciptaan atau memberikan izin untuk itu, dipidana dengan pidana penjara paling singkat 1 (satu) bulan dan/ atau denda paling sedikit Rp1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).
2. Barang siapa dengan sengaja menyerahkan, menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu Ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah). Dilarang keras mengutip, menjiplak, atau memfotokopi baik sebagian atau seluruh isi buku ini serta memperjualbelikannya tanpa mendapat izin tertulis dari Editor dan Tim Penyusun.

Datita'

Isi

- 2 // DAFTAR ISI
- 4 // PENGANTAR
- 5 SOOCA
- 6 KEMENPAREKRAF
- 8 BRIN
- 10 DGI

- 13 /// PRAKATA
- 13 Fenomena Kecerdasan Artifisial

- 15 //// BAB I
- PENGANTAR KECERDASAN ARTIFISIAL
- 16 a. Mengenai Kecerdasan Artifisial
- 24 b. Prinsip Dasar Penggunaan Kecerdasan Artifisial



27 **|||| BAB II**

DESAIN DAN KECERDASAN ARTIFISIAL

- 29 a. Desain sebagai Penciptaan Nilai
- 32 b. Desain dan Kekayaan Intelektual
- 42 c. Penerapan Kecerdasan Artifisial dalam Proses Desain
- 48 d. Penerapan Kecerdasan Artifisial dalam bidang Desain Komunikasi Visual
 - 48 • Penerapan KA dalam Praktik DKV.
 - 53 • Penerapan KA dalam Pendidikan DKV.

59 **|||| BAB III**

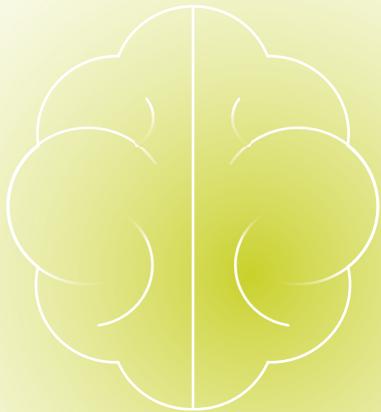
PRINSIP PENGGUNAAN KECERDASAN ARTIFISIAL DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

- 61 a. Prinsip Penggunaan Kecerdasan Artifisial bagi Profesional Desainer
- 63 b. Prinsip Penggunaan Kecerdasan Artifisial bagi Profesional Akademisi dan Institusi Pendidikan Desain Komunikasi Visual

65 **|||| PENUTUP**

- 66 Daftar Pustaka
- 68 Ucapan Terima Kasih
- 69 Tentang Penulis

Pengant



ar

PUJI SYUKUR KAMI PANJATKAN ATAS TERBITNYA BUKU "KECERDASAN ARTIFISIAL DAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL: PRINSIP DAN PANDUAN PENGGUNAAN KECERDASAN ARTIFISIAL BAGI PROFESIONAL PRAKTIKI, AKADEMISI DAN INSTITUSI PENDIDIKAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL" INI.

Buku ini hadir sebagai wujud komitmen Sooca dalam mendukung pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik Desain Komunikasi Visual di Indonesia, khususnya dalam menghadapi era transformasi digital dan Kecerdasan Artifisial (KA) yang terus berkembang pesat.

Maksud dan tujuan penerbitan buku ini adalah untuk menyediakan panduan praktis, prinsip, dan pertimbangan etis bagi para profesional, akademisi, dan institusi pendidikan desain dalam memanfaatkan kecerdasan artifisial secara bijak, bertanggung jawab, dan produktif dalam proses kreatif.

Kehadiran KA seringkali menimbulkan pertanyaan tentang peran manusia dalam desain, namun buku ini menunjukkan bahwa KA dapat menjadi alat bantu yang memperkaya proses

berpikir dan eksekusi kreatif, bukan sekadar pengganti peran desainer. Kami berharap buku ini dapat membantu para pembaca dalam memahami potensi, risiko, serta langkah-langkah strategis pemanfaatan KA di bidang desain, sehingga para profesional tetap relevan dan adaptif, akademisi mampu memperkaya materi ajar, dan institusi pendidikan dapat merancang kurikulum yang sesuai dengan perkembangan industri kreatif saat ini.

Penerbit Sooca juga berterima kasih kepada tim penulis dari AIDIA, serta Kemenparekraf yang telah memfasilitasi peluncuran buku ini, dan seluruh pihak yang telah mendukung terbitnya buku ini. Semoga buku ini dapat menjadi kontribusi nyata dalam memajukan ekosistem desain di Indonesia, serta membuka peluang diskusi dan kolaborasi lebih lanjut untuk masa depan industri kreatif yang lebih baik.

**Selamat membaca, semoga
bermanfaat.- Hormat kami,**

Penerbit:

S O O C A
PT SOOCA BCKM NETWORK

KEMENPAREKRAF

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif

**SALAM SEJAHTERA BAGI REKAN-
REKAN DESAINER, AKADEMISI,
DAN PENGELOLA PENDIDIKAN
SUBSEKTOR DESAIN KOMUNIKASI
VISUAL DI INDONESIA.**

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, kita dihadapkan pada berbagai peluang dan tantangan baru. Salah satunya adalah Kecerdasan Artifisial (KA), yang kini menjadi salah satu pilar utama dalam memajukan industri kreatif. Sebagai Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Kepala Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, saya melihat potensi besar KA untuk meningkatkan kreativitas, efisiensi, dan daya saing kita di kancah global. Namun, saya juga menyadari bahwa di balik manfaatnya, KA membawa tantangan serius yang perlu kita tangani bersama.



Pemerintah mendukung penuh pembuatan buku Prinsip dan Panduan Penggunaan KA oleh Aidia (Asosiasi Profesional Desain Komunikasi Visual Indonesia). Panduan ini dirancang untuk memastikan bahwa teknologi KA digunakan dengan cara yang bijaksana, etis, dan bertanggung jawab oleh para desainer, akademisi desain, dan pada bahan pembelajaran calon desainer di sekolah desain. Kami sadar bahwa di era digital ini, privasi, keamanan data, dan hak cipta menjadi isu yang semakin kompleks. Oleh karena itu, panduan ini tidak hanya fokus pada pemanfaatan KA, tetapi juga pada perlindungan hak cipta dan keaslian karya.

Sebagai seorang yang selalu percaya pada kekuatan kerja keras, kerja cerdas, kerja tuntas, dan kerja ikhlas, saya mengajak semua pihak untuk berkolaborasi dalam mengembangkan KA yang mampu mendorong inovasi tanpa mengorbankan nilai-nilai etika dan keaslian yang kita junjung. Kreativitas kita sebagai anak bangsa adalah harta yang tidak ternilai, dan KA seharusnya menjadi alat yang memperkuat kreativitas tersebut, bukan merusaknya.

Pemerintah mendorong berbagai pihak untuk terlibat dalam forum-forum internasional yang membawa isu mengenai standar global dalam penggunaan KA. Ini penting agar Indonesia tidak hanya menjadi pengguna, tetapi juga penentu arah perkembangan teknologi di tingkat global. Kami ingin memastikan bahwa kreativitas anak bangsa

terlindungi dan dihargai di seluruh dunia. Dalam kaitannya dengan ini, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif juga mendorong kolaborasi aktif antara komunitas kreatif, lembaga pendidikan, pusat riset, dan sektor swasta. Kami percaya bahwa dengan bekerja bersama, kita bisa mengoptimalkan penggunaan KA di berbagai sektor, mulai dari kesehatan, transportasi, pendidikan, hingga ekonomi kreatif. Dengan semangat kolaborasi dan inovasi, kita bisa menjadikan Indonesia sebagai pusat kreativitas dan teknologi yang berdaya saing global.

Mari kita bersama-sama memanfaatkan KA untuk kebaikan bersama, sambil tetap menjaga nilai-nilai luhur yang menjadi dasar kita berkarya.

Terima kasih.

oleh

**Dr. H. Sandiaga Salahuddin Uno,
B.B.A., M.B.A.,**
Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif

**ASSALAMU 'ALAIKUM WA
RAHMATULLAHI WA BARAKATUH,**

Salam sejahtera bagi kita semua,
Dengan penuh rasa syukur kepada
Tuhan Yang Maha Esa, saya
menyambut baik kehadiran buku
Prinsip dan Panduan Penggunaan
Kecerdasan Bagi Profesional Praktisi,
Akademisi, dan Institusi Pendidikan
Desain Komunikasi Visual. Hadirnya
buku ini merupakan sebuah
langkah nyata dalam mendukung
pemanfaatan kecerdasan artifisial di
bidang desain komunikasi visual yang
semakin meluas agar tetap sesuai
dengan prinsip-prinsip dan etika
penggunaannya.



Di sepanjang tahun 2023, Indonesia
merupakan salah satu negara
dengan pengguna aplikasi kecerdasan
artifisial berbasis internet tertinggi di
dunia, dengan 1,4 miliar kunjungan
atau menyumbang 5,60% dari
total global traffic. Dalam dunia desain,
penggunaan aplikasi kecerdasan
artifisial dapat membantu dalam
penggalian ide dan memicu kreativitas
untuk menyampaikan nilai dan
gagasan dalam bentuk karya cipta.
Karya yang dihasilkan ini diharapkan
dapat memberikan manfaat bagi
masyarakat dan memperkaya budaya
Indonesia.

Dalam menghadapi tantangan global yang kian kompleks, praktisi dan akademisi bidang desain perlu beradaptasi dengan perkembangan kecerdasan artifisial. Kehadirannya perlu dimaksimalkan oleh para desainer untuk mengoptimalkan potensi mereka sehingga mampu menghasilkan karya-karya yang inovatif. Di sisi lain, risiko dari penggunaan kecerdasan artifisial juga perlu diantisipasi agar inovasi yang dihasilkan tetap sesuai dengan norma-norma yang dianut dan tidak melanggar hak cipta. Buku ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi praktisi dan akademisi untuk berkarya dengan kecerdasan artifisial sesuai dengan prinsip dan etika yang berlaku.

Akhir kata, saya mengapresiasi inisiatif Asosiasi Profesional Desain Komunikasi Visual Indonesia dalam penyusunan buku ini. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat yang besar dalam meningkatkan inovasi di bidang desain komunikasi visual.

Wassalamu'alaikum wa rahmatullahi wa barakatuh.

Jakarta, September 2024

Laksana Tri Handoko
Kepala Badan Riset dan Inovasi Nasional

SALAM KREATIF REKAN ASOSIASI, PROFESI, DAN PENDIDIK YANG KAMI KASIH.

Kecerdasan artifisial (KA) ada di genggaman kita. Yang berawal dari imajinasi manusia menjadi alat yang nyata. Meskipun masih belum sempurna dan hasil-hasil imajinya masih dapat diidentifikasi sebagai rekayasa mesin, namun pada tiap generasinya, KA makin canggih dan makin piawai menghasilkan jawaban canggih dari pengumpulan. Di awal 2020, dunia kreatif diperkenalkan pada piranti templating yang mempermudah dan mempercepat proses desain. Pada saat itu beragam diskursus mengecapnya sebagai ancaman serius terhadap profesi desain. Kini, pelaku desain telah belajar untuk beradaptasi dengan piranti templating tersebut dan piawai memanfaatkannya sebagai alat. Pada saat yang sama, piranti ini mendemokratisasikan desain,



sehingga tidak lagi keterampilan khusus oleh pelaku profesi saja tetapi dapat langsung dimanfaatkan pemakainya. Namun, ia alat yang ternyata tetap perlu diisi teks, diisi gambar, direkayasa, dan dikembangkan. Maka penguasaan prinsip dasar desain ternyata penting, dan hadir peran baru perancang, yang dapat memanfaatkan templating bukan hanya untuk mempercepat kerjanya saja, tetapi juga menghadirkan gagasan-gagasan lebih canggih dan lebih banyak dari semula sebagai pijakan berpikir dan merencana. Kita dapat menyikapinya sebagai pro dan kontra, namun saat ini, kegiatan ini terjadi.

Pada dasarnya, saat ini manusia masih memegang kendali dan tetap perlu mengajar alat KA dengan data dan umpan (maka masih diperdebatkan secerdas apa alat ini dan apa yang dimaksud kecerdasan sejati). Pengetahuan, pengalaman, serta bijaksana manusia tetap diperlukan untuk mengarahkan alat ini yang bisa bias (tergantung tambang datanya), mengoreksi kekurangannya dalam hal detail, dan 'memanusiakannya' melalui sentuhan artistik. Kecanggihan ini perlu dipandang tetap sebagai alat dan sarana, sehingga perlu juga dipikirkan bersama bagaimana mengendalikan dan mengelolanya secara strategis dan taktis. Perkembangannya semakin cepat, dan para penggunanya kerap mengejarnya, lebih sering gagap dan telat untuk sempat berpikir bagaimana mengaturnya, sehingga kita perlu membayangkan kemungkinan-kemungkinannya ke depan, melalui pelajaran dari sejarah dan juga perilaku manusia dengan teknologi, khususnya dalam proses penciptaan.

Mungkin telat, tetapi kita, pelaku kreatif merindukan dan memerlukan panduan untuk bagaimana secara bijak, secara terstruktur, strategis dan taktis memanfaatkan teknologi ini. Semakin canggihnya alat ini, semakin canggihnya kita perlu naik kelas, bukan hanya bagaimana memikirkannya tetapi bagaimana menggunakanannya. Awal yang baik adalah menyadari posisi kita sebagai pengguna, dan baru kemudian memahami konteks, memahami batasan, dan regulasi yang sesungguhnya menjaga kita. Desain Grafis Indonesia, sebagai organisasi kolaboratif yang fokus pada pencatatan, pengoleksi-an, dan pengarsipan desain grafis di Indonesia memandang dan bersikap bahwa buku ini adalah awalan yang baik dan penting bagi pelaku-pelaku kreatif, para pencipta yang peduli dengan bagaimana kita melaksanakan profesi ini dengan benar, proper, dan bertanggung jawab.

Etika profesi adalah tata aturan bagaimana kita para pelakunya dapat bermain antara satu dengan lain. Alangkah baiknya bila kita juga belajar bagaimana kita memperlakukan perangkat serta piranti kita dalam arena bermain tersebut. Sehingga, ke depan, bukannya kita yang dikendalikan oleh alat, tetapi kita, para pelaku kreatif tetap piawai mendayagunakan alat tersebut. Kami mengapresiasi teman-teman asosiasi bekerja keras dengan pemerintah, menunjukkan kepeduliannya dengan bertindak. Asosiasi memandang darurat diperlukannya sebuah pustaka untuk memandu dan mempertegas bagaimana desain komunikasi visual tidak hanya menyikapi dan

memandang kecerdasan artifisial, tetapi juga membantu mengarahkan dan membimbing kita ke sebuah pemahaman baru mengenai peluang alat ini ke depannya. Teman-teman seprofesi, kita perlu mendukung upaya ini, mengawal dan yang terpenting ikut serta aktif dalam diskursus krusial ini. Pendidikan DKV juga perlu membuka pintu untuk meneliti fenomena kecerdasan artifisial dan relasinya dengan pelaku kreatif. Sudah saatnya bidang ini memperhatikan para pelakunya, pekerja dan relasinya terhadap industri, ketimbang gaya desain dan spektakel euforia saja.

Terima kasih dan semangat membaca

Ismiaji Cahyono
Kepala Biro Kelompok Kerja Desain Grafis Indonesia

Prakata

Fenomena Kecerdasan Artifisial

Suatu hal disebut sebagai teknologi apabila hal tersebut bersumber dari penciptaan logika (nilai) baru dalam menawarkan suatu kelengkapan teknis yang membantu manusia mencapai hasil secara lebih mudah, cepat, efisien dan efektif. Sebagai sebuah teknologi yang relatif baru, kecerdasan artifisial (KA) yang menawarkan bantuan teknik untuk melakukan keputusan berdasar pembelajaran mesin terhadap sekumpulan data, belum terlalu dipahami esensi, manfaat dan dampaknya oleh masyarakat penggunanya. Maka dari itu perlu dibuat suatu kumpulan prinsip dan panduan penggunaan untuk teknologi ini, dalam hal ini terutama untuk bidang yang berhubungan dengan visual yaitu desain komunikasi visual (DKV) atau desain grafis, termasuk di lingkup pendidikan (akademik) dan praktik.

Persepsi masyarakat mengenai visual sering kali dikaitkan dengan istilah seni (*art*), kriya (*craft*) dan desain. Sebagai contoh, aplikasi KA untuk mengembangkan visual sering kali disebut sebagai seni KA (*AI Art*), padahal lingkup visual hanya bagian kecil dari seni. Bagian terbesar dari seni adalah mengenai penciptaan eksistensi baru (*invensi*), bukan lagi tentang logika dari tekniknya (teknologi), apalagi hanya berupa teknik pembuatan visual yang dibantu komputer.

Sehubungan dengan hal itu, beberapa asosiasi di lingkup desain (ADGI, ADPII, Aidia, HDII, HDMI, dan IFC) difasilitasi oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, telah membuat definisi baru tentang desain, yaitu:





desain adalah penciptaan nilai untuk suatu pemecahan masalah. Pengaktifan peran desain sebagai penciptaan nilai ini merupakan salah satu solusi strategis agar studi dan profesi desain dapat diidentifikasi secara lebih jelas, dapat lebih berkembang dan terasa manfaatnya oleh masyarakat.

Di atas definisi desain tersebut, pembuatan prinsip dan panduan penggunaan KA dalam DKV menjadi lebih jelas posisinya. KA dapat digunakan secara maksimal dalam lingkup pendidikan dan praktik profesional desain sebagai alat bantu dalam proses mendesain, bukan sebagai penentu keputusan, hasil akhir atau solusi. Desainer tetap menjadi sumber gagasan, pengelola, penentu dan pencipta solusi. Oleh sebab itu, etika desain diarahkan pada upaya peningkatan kompetensi desainer

dalam berimajinasi dan berempati, sehingga dapat menghasilkan alternatif gagasan dan solusi terhadap problem spesifik yang dikaitkan terhadap problem utama yaitu upaya peningkatan peradaban masyarakat. Kode etika dari desain diantaranya berupa prinsip-prinsip pertimbangan orisinalitas hasil pemikiran, proses perwujudan karya yang unik, penghargaan ciptaan orang lain, dan kesemuanya dilakukan atas dasar norma yang berlaku di masyarakat.

Dengan adanya prinsip dan panduan penggunaan ini, semoga posisi profesional desain praktisi dan akademisi dapat dipahami sebagai figur yang inovatif, mampu beradaptasi dengan teknologi, bukan hanya mampu menggunakan tekniknya, tapi dapat memahami logika dari tekniknya. Logika dari teknik KA ini adalah desainer harus mampu merekayasa pembelajaran dirinya berdasar data-data yang tersebar dari fenomena di sekelilingnya.

Jakarta, September 2024

TIM PENULIS

AIDIA

Asosiasi Profesional Desain Komunikasi Visual Indonesia



PENGANTAR KECERDASAN ARTIFISIAL



Mengenai Kecerdasan Artifisial

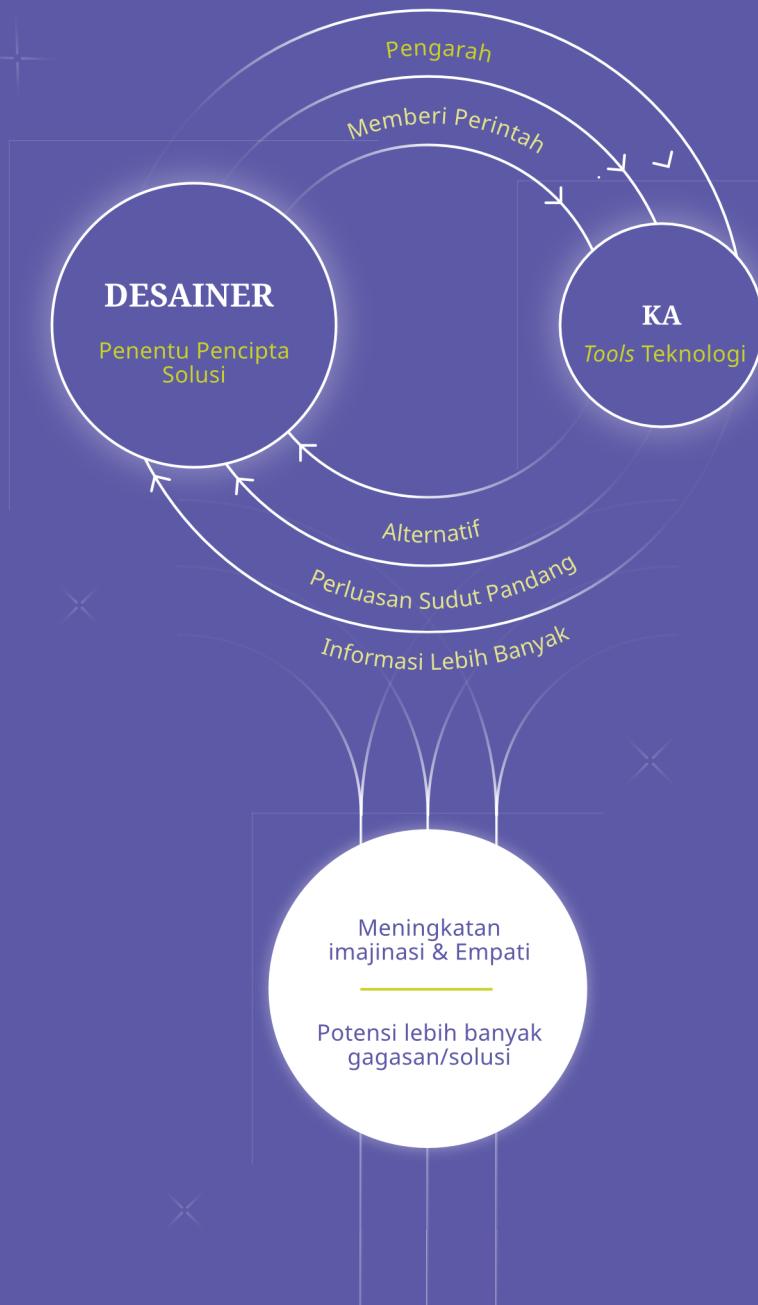


Teknologi sebagai suatu logika dari teknik-teknik untuk mencapai hasil yang efektif merupakan solusi pemikiran manusia untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas produktivitas sehari-hari. Teknologi telah menjadi landasan bagi kemajuan peradaban manusia dalam berbagai bidang kehidupan. Kemunculan teknologi komputer dan internet berhasil menghubungkan dan memproses data yang sangat masif secara interaktif dari segala penjuru dunia. Dari potensi hubungan terbuka ini, berkembang teknologi kecerdasan artifisial (KA) yang mendasari diri pada interaksi antar data pada database di seluruh dunia (*big data*) dan kemampuan komputer untuk mempelajari (*machine learning*) struktur dan konteks data tersebut dan berdasar potensi mesinnya (*computer vision*) menghadirkannya dalam tampilan yang bisa dimengerti manusia (*natural language processing*).



KA adalah kemampuan mesin untuk memproses informasi dan mengambil keputusan yang mirip dilakukan oleh manusia. Kemampuan KA saat ini masih dalam tahapan *narrow intelligence*, atau kecerdasan terbatas, berbeda dengan manusia yang memiliki kategori *general intelligence*. Teknologi KA menarik perhatian dunia karena memberi kemudahan untuk membuat alternatif pilihan berdasarkan data-data yang tersedia dari seluruh dunia yang membantu memudahkan manusia untuk mengambil keputusan.

Teknologi KA yang sering dikaitkan dengan lingkup desain (juga seni dan kriya) adalah yang memiliki model kerja sebagai 'KA Generatif'. Model KA generatif ini berfungsi untuk mereplikasi kemampuan manusia dalam menciptakan dan memproduksi konten baru yang realistik, berdasarkan pemahaman terhadap data yang tersedia.



KA Generatif menggunakan tambahan teknologi *Large Language Model* (LLM) yang dilatih dengan sejumlah data yang sangat banyak, berupa teks, gambar, video, audio, musik, bahkan berupa kode komputer, untuk memprediksi dan menciptakan konten keluaran dengan tampilan yang baru dan bersifat unik, tidak sama persis dengan data sebelumnya. Selain teknologi KA Generatif ini, ada juga yang model kerjanya berupa 'KA Prediktif' yang fungsinya untuk membuat prediksi, rekomendasi, dan keputusan tertentu.

Sebagai teknologi yang secara mendasar bersifat netral, KA dapat memiliki dampak positif dan negatif ketika digunakan. Pemanfaatan KA secara positif antara lain pada bidang-bidang sebagai berikut:

a. Medis

- Diagnosis Penyakit: Algoritma KA dapat menganalisis citra medis seperti pemindaian MRI atau CT scan untuk mengidentifikasi pola yang sulit diinterpretasi oleh manusia. Terapan KA misalnya untuk mendeteksi kanker payudara dengan lebih akurat dibandingkan metode konvensional
- Penemuan Obat: KA digunakan untuk mempercepat proses penemuan obat dengan menganalisis data genetik dan bio molekuler. Terapan KA misalnya untuk menemukan molekul yang berpotensi menjadi obat baru dalam waktu singkat.
- Robot Bedah: Robot berbasis KA membantu dalam operasi dengan tingkat presisi yang tinggi. Terapan KA misalnya untuk membantu ahli bedah dalam prosedur bedah minimal invasif.

b. Transportasi

- Kendaraan Otonom: Terapan KA misalnya untuk kendaraan yang dapat mengemudi secara mandiri, mengurangi kecelakaan yang disebabkan oleh kesalahan manusia.
- Manajemen Lalu Lintas: Sistem berbasis KA digunakan untuk mengatur lampu lalu lintas dan mengoptimalkan arus kendaraan.

c. Lingkungan:

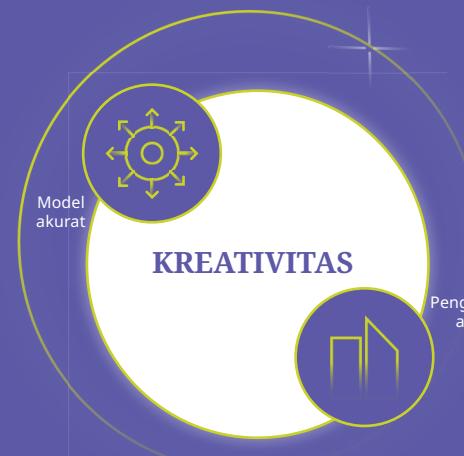
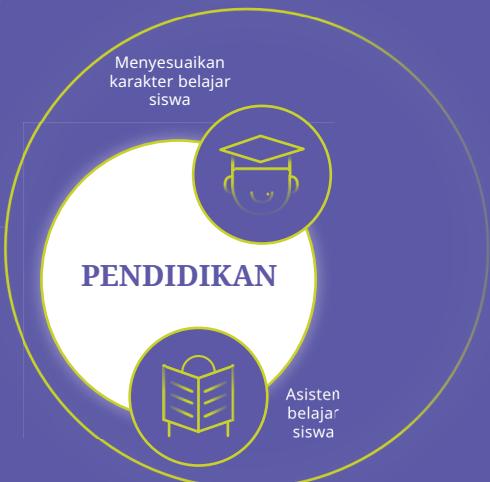
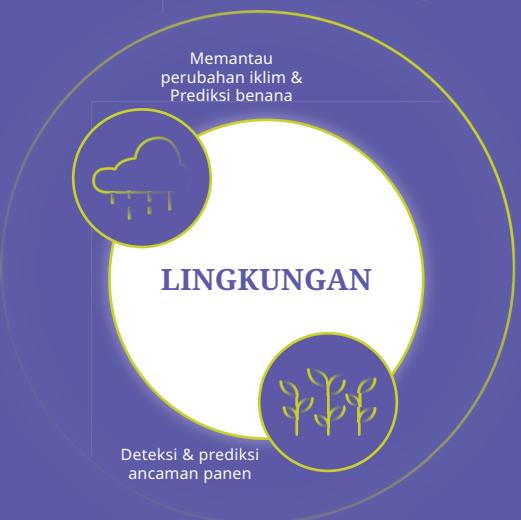
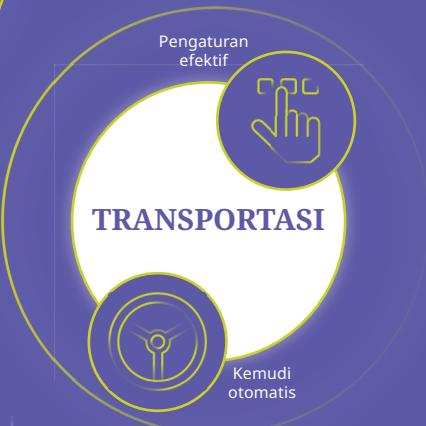
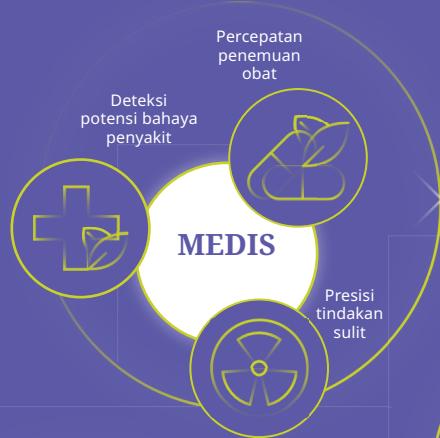
- Pengelolaan Lingkungan: KA digunakan untuk memantau perubahan iklim dan meramalkan bencana alam seperti banjir dan kebakaran hutan. Terapan KA misalnya digunakan untuk menganalisis data cuaca dan prediksi bencana.
- Pertanian Cerdas: Sistem pertanian berbasis KA misalnya dapat menggunakan citra komputer untuk mendeteksi dan menyemprot gulma secara presisi, mengurangi penggunaan pestisida dan meningkatkan hasil panen.

d. Pendidikan:

- Pembelajaran yang Dipersonalisasi: Terapan KA misalnya untuk sistem pengajaran yang menyesuaikan materi dengan kebutuhan dan kemampuan siswa yang hasilnya meningkatkan efektivitas pembelajaran.
- Asisten Pembelajaran Virtual: Asisten berbasis KA dapat membantu siswa belajar dengan memberikan penjelasan tambahan dan mengatur jadwal belajar yang optimal.

e. Bisnis dan Industri:

- Layanan Pelanggan: *Chatbot* berbasis KA dapat membantu menangani pertanyaan pelanggan dengan cepat dan efisien.
- Analisis Data Bisnis: KA digunakan untuk menganalisis data besar dan memberikan wawasan bisnis yang mendalam. Terapan KA misalnya untuk membantu perusahaan dalam mengambil keputusan berdasarkan analisis prediktif.

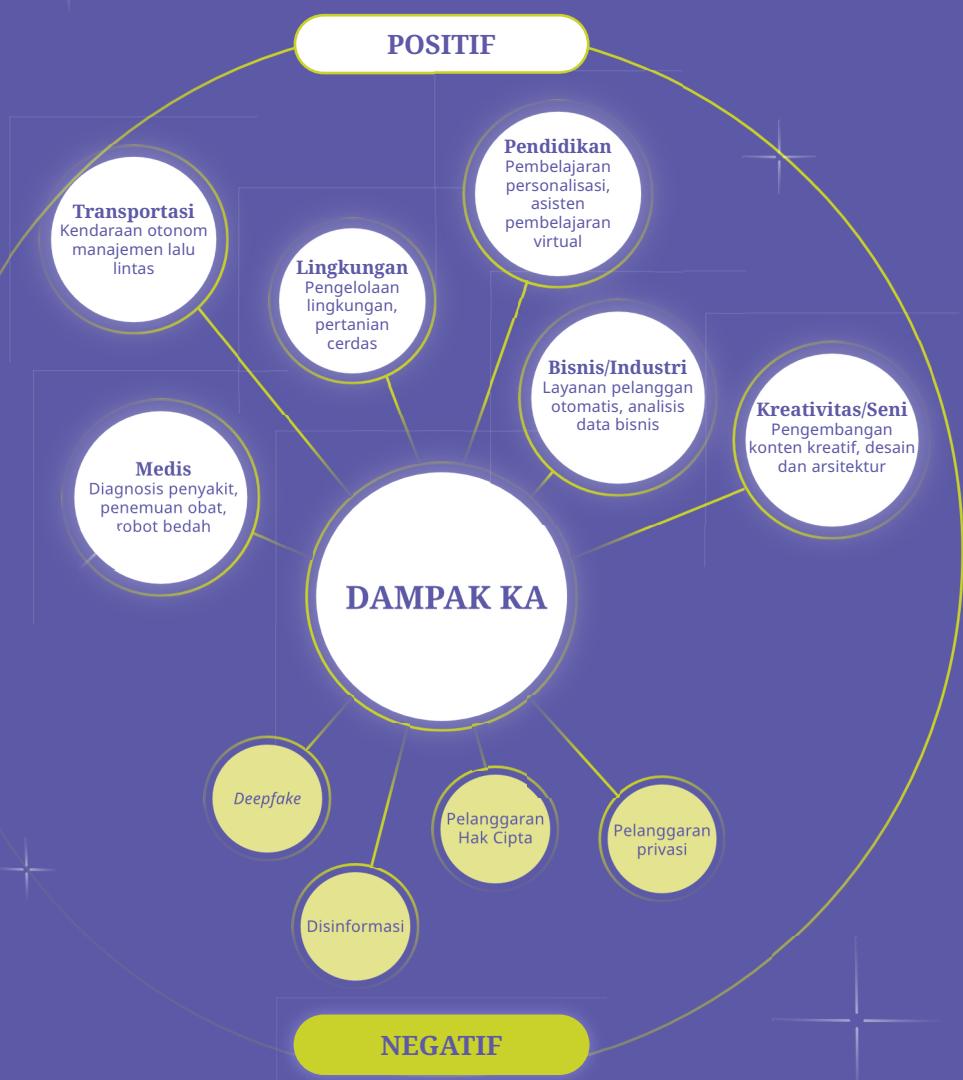


f. Kreativitas dan Seni:

- Pengembangan Konten Kreatif: KA digunakan untuk menghasilkan teks, visual, musik, seni, dan konten kreatif lainnya. Terapan KA misalnya dapat membantu penciptaan puisi, cerita, artikel, dan video yang menarik.
- Desain dan Arsitektur: penggunaan perangkat lunak KA berbasis cloud yang intuitif dan kolaboratif untuk proyek desain; atau perangkat yang memberdayakan arsitek, perencana, dan pengembang untuk merancang proposal lokasi yang berkualitas tinggi dan membuat model 3D massal yang memvisualisasikan lokasi bangunan di lingkungan sekitarnya menggunakan kumpulan data otomatis.

Contoh-contoh tersebut menunjukkan potensi KA dapat memberikan manfaat yang signifikan di berbagai bidang, meningkatkan efisiensi, akurasi, dan kualitas hidup manusia. Di bidang industri kreatif, seperti desain grafis, penulisan, dan komposisi musik, teknologi ini berpotensi merevolusi kecepatan kerja dengan mengotomatiskan beberapa tugas yang bersifat pengulangan dan teknis, sehingga dapat memberikan lebih banyak waktu untuk kreativitas manusia, termasuk dalam rangka mencipta ulang makna industri kreatifnya.

Di samping itu, KA juga memiliki dampak negatif. Penggunaan KA dapat mengarahkan perhatian masyarakat ke hal-hal yang populer, fenomenal atau viral karena teknologinya berbasis algoritma, tanpa disadari oleh penggunanya. Kondisi ini dapat menyebabkan perhatian masyarakat tertuju pada hal-hal yang seragam atau permasalahan yang sifat permukaannya yang penting populer, sehingga membuat sikap keberagaman, saling menghargai/ toleransi dan pemahaman terhadap permasalahan yang termarjinalkan dan yang utuh yang mungkin lebih penting, jadi luput dari perhatian masyarakat.



Hal lainnya berupa penggunaan potensi KA yang secara motivasi berbeda misalnya untuk riset secara sengaja atau tidak jadi menghasilkan konten *deepfake*, yang dapat menimbulkan isu kebohongan (*hoax*) atau disinformasi. Dalam kasus ini, KA digunakan untuk menggantikan wajah seseorang dalam video dengan wajah orang lain, menciptakan video dan audio palsu yang tampak sangat meyakinkan. Hal ini dapat digunakan untuk menyebarkan informasi palsu, menipu daya hingga merugikan orang lain, demi keuntungan pribadi atau kelompok tertentu.

Di bidang kreativitas, masalah hak cipta sering diabaikan oleh algoritma KA, hal ini menjadi masalah yang cukup menonjol dalam industri kreatif. Beberapa platform media sosial kini mulai menggunakan algoritma KA untuk mendeteksi dan menghapus konten yang melanggar hak cipta. Namun, terkadang algoritma ini juga salah menghapus konten yang sebenarnya sah, menimbulkan masalah hak cipta yang merugikan para pencipta.

Untuk mengatasi permasalahan masyarakat tersebut, perlu dasar referensi berupa peraturan

yang dikeluarkan oleh lembaga masyarakat, dalam hal ini negara. Organisasi kerjasama ekonomi global G20 dalam pertemuan KTT G20 tanggal 28-29 Juni 2019 di Osaka-Jepang telah menetapkan dan menyepakati prinsip pengelolaan bersama, yaitu: pertumbuhan inklusif, pembangunan berkelanjutan dan kesejahteraan; nilai-nilai dan keadilan yang berpusat pada manusia; transparansi dan keterjelasan; kekokohan, keamanan dan keselamatan; serta akuntabilitas. Prinsip global ini dapat diadopsi sebagai nilai universal dalam mengantisipasi dampak penggunaan KA. Prinsip tersebut kemudian diimbangi dan diperkaya oleh nilai Pancasila dan kebijaksanaan lokalnya. Kemudian prinsip-prinsip tersebut dipertimbangkan sesuai kebijakan yang berlaku, terutama tentang Visi Indonesia Emas 2045 dan Strategi Nasional untuk Kecerdasan Artifisial 2020-2045. Terdapat empat pilar utama dari Visi Indonesia Emas 2045, salah satunya adalah pembangunan manusia dan penguasaan IPTEK, menciptakan masyarakat Indonesia yang inovatif berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi, dan menciptakan keunggulan kompetitif bangsa secara global.



Prinsip Dasar Penggunaan Kecerdasan Artifisial

Berikut ini hal-hal yang menjadi prinsip dasar yang disarikan dari beberapa prinsip yang umum penggunaan KA yang sudah dipublikasikan secara luas. Prinsip ini perlu dipahami untuk menjadi dasar penggunaan KA di segala bidang:



1. Transparansi

KA harus digunakan secara transparan. Informasi mengenai aplikasi, algoritma, kumpulan data, dan metode yang digunakan dalam mengembangkan dan menerapkan KA harus dituangkan dalam dokumen tertulis yang dapat dipertanggungjawabkan dan dideklarasikan kepada masyarakat.

2. Keadilan dan Kesetaraan

KA tidak boleh digunakan dengan cara yang mendiskriminasi individu atau kelompok manapun berdasarkan faktor-faktor seperti ras, etnis, agama, atau gender. Pengguna harus mengambil langkah-langkah untuk memastikan bahwa sistem KA mendukung keadilan yang tidak memihak pada salah satu pihak dan melecehkan pihak lain.

3. Privasi

Pengguna harus membuat kebijakan, prosedur penggunaan dan perlindungan data untuk memastikan bahwa data pribadi yang dikumpulkan, digunakan, dan disimpan, dilakukan dengan cara yang menghormati hak privasi individu, aman dan sesuai aturan yang berlaku.

4. Akuntabilitas

Pengguna harus menetapkan batas keterukuran/akuntabilitas yang jelas untuk pengembangan dan penerapan sistem KA. Akuntabilitasnya termasuk mengidentifikasi individu atau tim yang bertanggung jawab untuk merancang dan menerapkan aplikasi KA, serta menetapkan proses untuk memantau dan mengaudit sistem ini. Setiap pihak yang berkepentingan dalam melakukan penilaian atau peninjauan akuntabilitas ini sesuai dengan kesepakatan dan tujuan bersama.

5. Keamanan

KA harus digunakan dengan cara yang dapat memastikan keamanan individu dan komunitas. Pengguna harus menetapkan protokol keselamatan dan rencana darurat jika terjadi kegagalan atau malfungsi sistem.

6. Kepatuhan Terhadap Regulasi

Penerapan KA dalam kegiatan sehari-hari, wajib merujuk dan menaati regulasi yang berlaku secara nasional dan internasional.

7. Pendidikan dan Pelatihan

Sebelum mengadopsi KA, pengguna perlu memahami prinsip teknologi ini melalui penjelasan, pendidikan dan pelatihan penggunaannya. Pengetahuan tentang cara kerja KA dan potensinya akan membantu mengoptimalkan penggunaannya.

8. Kolaborasi Manusia-KA

Meskipun KA dapat membantu manusia dalam proses membuat keputusan, penting untuk menjaga peran manusia pengguna dalam mengarahkan dan mengambil keputusan akhir, sehingga KA dapat digunakan secara maksimal sesuai keberadaannya.

9. Eksplorasi dan Percobaan

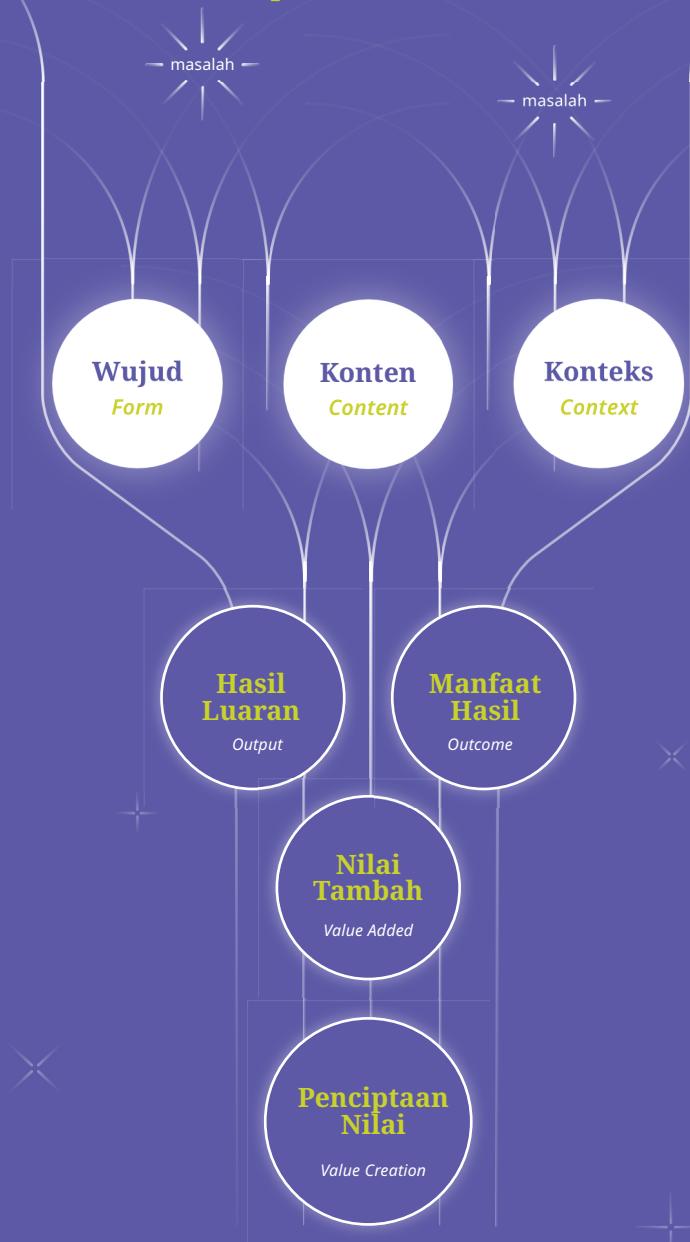
Pengguna harus melakukan eksplorasi dan percobaan dengan KA tanpa takut membuat kesalahan, selama masih dalam proses yang dapat diakhiri keputusan pengguna. Pendekatan ini dapat mengembangkan pemikiran di luar dugaan pengguna.



DESAIN DAN KECERDASAN ARTIFISIAL



Desain adalah penciptaan nilai dari suatu pemecahan masalah





Desain sebagai Penciptaan Nilai



Desain adalah penciptaan nilai untuk suatu pemecahan masalah. Peran desain sebagai penciptaan nilai



ini sedang aktif dihidupkan oleh gabungan asosiasi di lingkup desain di Indonesia (**ADPII, ADGI, Aidia, HDII, HDMI, dan IFC**).

Pengaktifan peran desain ini merupakan salah satu solusi strategis agar studi dan profesi desain dapat lebih berkembang kualitasnya dan lebih dirasakan manfaatnya secara meluas oleh masyarakat.

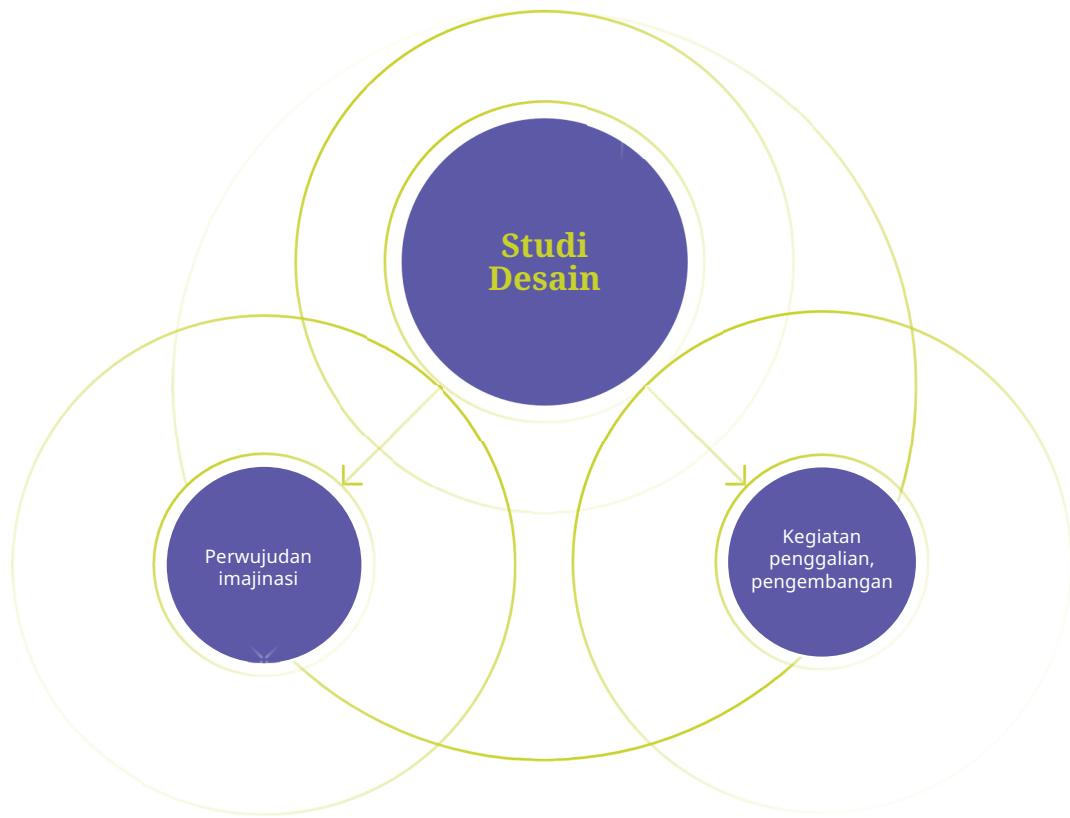
Tujuannya agar profesi desainer dapat lebih dipergunakan dan dihargai oleh masyarakat.

Definisi desain yang baru ini merupakan upaya untuk mengubah peran desain sebagai penambah nilai yang fokus pada kegiatan rekayasa pencitraan tentang suatu objek/entitas, baik itu berupa citra perusahaan, produk atau jasa. Peran desain ini dipahami sebagai suatu solusi tambahan agar keadaan (tampilan) entitas/objek dapat lebih menarik, lebih indah, lebih bagus, lebih modern, lebih nyaman, dan fungsi-fungsi lain yang cenderung tidak mengubah nilai/konsep dari objeknya. Saat ini, praktisi dan akademisi bidang desain makin intensif dan dewasa menghayati peran desain ini, dan mulai menemukan keterbatasan dan hambatan pada studi dan praktik desain sebagai penambah nilai ini.

Hambatan terbesar desain sebagai penambah nilai, ada pada kecenderungannya dalam membatasi adanya kebaruan manfaat dalam desain dan menghambat terbentuknya keunikan yang menjadi sumber penciptaan identitas baru. Kebaruan manfaat dan identitas bergantung kepada penciptaan konsep yang baru, bukan mengikuti konsep yang sudah ada, sehingga peran desain bukan hanya menambah nilai pada konsep yang sudah ada itu.

Penambah Nilai	Pencipta Nilai
Rekayasa pencitraan Konsep yang sudah ada	Rekayasa konsep Kebaruan manfaat dan identitas
Tidak ada kebaruan manfaat Tidak ada keunikan Tidak ada dampak baru	Kebaruan manfaat Keunikan Dampak Keberlanjutan

 Sudah saatnya kegiatan desain beralih ke penciptaan nilai yang fokus pada rekayasa konsep. Dengan berfokus di wilayah perwujudan nilai abstrak ini, inti studi desain beralih menjadi kegiatan penggalian, pengembangan dan perwujudan imajinasi.



Berpikir (sebagai pemimpin untuk tindakan rasional dan emosional) yang imajinatif, dapat melepaskan diri dari pengetahuan, metode dan teknik yang umum atau populer. Berpikir cara ini dapat membuka kemungkinan dan peluang baru yang belum ada di kenyataan. Berdasar buah pikir imajinatif ini, kemungkinan desainer untuk melatih diri dalam menggunakan peralatan pendukung (dalam banyak hal berupa komputer)

menjadi terarah, bahkan lebih mempercepat penguasaan teknik dan teknologinya, dibandingkan jika calon desainer memperdalam keterampilan penguasaan teknik yang tidak berdasar keinginan dan semangat untuk mewujudkan imajinasinya. Praktik dan keilmuan desain akan berkembang manfaatnya untuk dapat berkontribusi menghasilkan konsep-konsep baru untuk peningkatan peradaban masyarakat.





Kegiatan penciptaan nilai juga selaras dengan berkembangnya teknologi KA. Penciptaan nilai yang inti kegiatannya ada di pengolahan imajinasi manusia dapat bekerja sama dengan KA yang kegiatan utamanya berdasarkan pengolahan data dan masukan yang sudah ada. Desainer pencipta nilai diharapkan dapat mempergunakan KA untuk kemampuannya dalam mengolah data, membaca algoritma, menghasilkan bantuan visualisasi. Desainer dituntut untuk dapat mendayagunakan logika kerja dari KA tersebut dengan semaksimal mungkin agar membantu perwujudan imajinasinya.

Desainer yang memiliki pemahaman tentang penciptaan nilai akan memperhatikan hal-hal yang selama ini sudah dipertimbangkan dalam desain penambah nilai, seperti: aspirasi masyarakat, ko-kreasi dengan pengguna, kebutuhan stakeholder, optimalisasi fungsi, pengelolaan bentuk, pemahaman konten, hubungan kontekstual antara hasil luaran dan capaian, aspek keselamatan, keamanan, kesehatan,

kenyamanan, serta keindahan bagi manusia dan lingkungannya. Kompetensi baru untuk desainer pencipta nilai adalah mengenai studi kebaruan, studi logika rasa (selain logika rasio), logika tentang teknik (teknologi), cara-cara baru untuk mencapai solusi (metodologi), dan studi kreativitas yang kritis (*creative-critical thinking*).

Pembauran (konvergensi) teknologi baru pada keseharian saat ini sedang mengubah semua sektor kehidupan secara radikal. Kompetensi desainer pencipta nilai dalam konvergensi ini berada dalam penguasaan kolaborasi teknologi (bukan teknik saja) dan kreativitas yang kritis, sehingga mampu untuk menangani kompleksitas masalah sosial-budaya dan menjadi keunggulan kompetitif bagi desainer profesional. Kompetensi tersebut tidak dapat tergantikan oleh KA atau mesin paling canggih saat ini. Meskipun teknologi terus berkembang, desainer pencipta nilai (inovasi) akan mampu melampaui kemajuan teknologi.

B

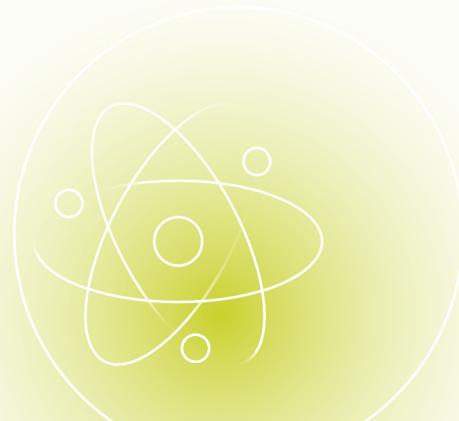
Desain dan Kekayaan Intelektual

Kekayaan Intelektual dideskripsikan sebagai hak atas kekayaan yang timbul karena kemampuan intelektual manusia. Hak atas Kekayaan Intelektual adalah hak untuk menikmati secara ekonomi hasil dari kreativitas intelektual manusia. Dikatakan sebagai kemampuan intelektual manusia karena karya-karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, sastra, ataupun teknologi memang dilahirkan atau dihasilkan oleh manusia melalui kemampuan intelektualnya, melalui daya cipta, rasa, dan karsa. Karya-karya seperti ini penting untuk dibedakan dari jenis kekayaan lain yang juga dapat dimiliki manusia tetapi tidak tumbuh atau dihasilkan oleh intelektual manusia.

Istilah Kekayaan Intelektual (KI) merupakan terjemahan dari Intellectual Property (IP) yang sebelumnya menggunakan istilah Intellectual Property Rights/ IPR. Meskipun pada penggunaan istilah terbaru ini kata "hak/rights" tidak dipakai lagi, tetapi makna perlindungan Kekayaan Intelektual tidak berubah.

Objek perlindungan Kekayaan Intelektual tetap ada pada "hak" atas Kekayaan Intelektual yang dimiliki.

Ruang lingkup perlindungan Kekayaan Intelektual berdasarkan World Intellectual Property Organization (WIPO) dikategorikan menjadi dua, yaitu Hak Cipta dan Hak Kekayaan Industri. Hak Kekayaan Industri adalah hak atas kepemilikan aset industri. Hak Kekayaan Industri didasarkan atas pasal 1 Konvensi Paris tahun 1883 tentang Perlindungan Hak Kekayaan Industri yang telah direvisi dan diamanemenkan. Hak Kekayaan Industri selanjutnya dibedakan menjadi: paten, merek, desain industri, rahasia dagang, indikasi geografis, desain tata letak sirkuit terpadu dan varietas tanaman.



Hak Cipta adalah hak atas kepemilikan karya di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra. Kesepakatan Internasional mengenai ketentuan dasar perlindungan Hak Cipta ada pada Konvensi Berne. Implikasi dari Konvensi Berne bagi setiap negara anggotanya adalah bahwa setiap negara anggota harus memiliki aturan perlindungan Hak Cipta di negaranya dan meratifikasi aturan perlindungan Hak Cipta yang berlaku di negaranya sesuai dengan Konvensi Berne. Dengan demikian sudah terjadi kesamaan dalam konsep dasar aturan perlindungan Hak Cipta di setiap negara anggota Konvensi Berne. Indonesia sebagai salah satu negara yang menandatangani Konvensi Berne juga sudah meratifikasi UU Hak Ciptanya (UUHC) menyesuaikan dengan kesepakatan Konvensi Berne.

Karya di bidang Desain Komunikasi Visual (DKV) termasuk dalam ruang lingkup perlindungan Kekayaan Intelektual, yaitu dalam perlindungan Hak Cipta.

Karya bidang DKV yang dihasilkan desainer mendapatkan perlindungan Hak Cipta atas karyanya, oleh karenanya penting untuk memahami prinsip dasar perlindungan Hak Cipta. Terkait dengan penggunaan teknologi kecerdasan artifisial (KA) dalam bidang DKV tentu tetap harus dalam koridor hukum perlindungan Hak Cipta yang berlaku.

Perlu dipahami benar bahwa dalam konsep perlindungan Hak Cipta yang dimaksud sebagai pencipta adalah orang/manusia (Pasal 1 ayat (2) UUHC 28/2014). Perlindungan Hak Cipta juga mencakup perlindungan Hak Moral dan Hak Ekonomi, tentunya yang bisa memiliki moral hanyalah manusia. Pencipta memiliki Hak Moral yang melekat secara abadi pada dirinya selama pencipta hidup (Pasal 5 UUHC 28/2014).

Sesuai teknik kerjanya, KA generatif pastilah membutuhkan data gambar (*image*) yang digunakan sebagai materi latihan (*data training*) untuk menghasilkan keluaran (*output*) teknologinya. Data gambar yang dimaksud dapat berupa ilustrasi, fotografi, lukisan, karya patung, bentuk bangunan, tampilan produk,

gaya visual, skema warna, karya visual dan sebagainya. Oleh sebab itu, ketika menggunakan KA, desainer harus memiliki peran sentral dan bertanggung jawab penuh dalam proses dan hasil karya desainnya. Desainer harus memastikan bahwa karya yang dihasilkannya tidak melanggar Hak Cipta milik pihak lain yang karyanya bisa saja digunakan sebagai data gambar ketika desainer menggunakan KA.

Salah satu data gambar juga dapat berupa potret yang objeknya manusia. Pengumpulan dan penggunaan data oleh teknologi KA yang menyangkut penggunaan potret seseorang atau beberapa orang tanpa ijin, memiliki potensi melanggar hak cipta. Perlu diperhatikan bahwa potret termasuk sebagai ciptaan yang dilindungi (Pasal 40 ayat (1) huruf (l) UUHC 28/2014) dan ada aturan lebih lanjut mengenai hak ekonomi

atas potret (Pasal 12 ayat (1) dan (2) UUHC 28/2014). Perlu diperhatikan juga bahwa dalam upaya mencegah pelanggaran hak cipta dan hak terkait melalui sarana berbasis teknologi informasi, pemerintah berwenang melakukan pengawasan terhadap pembuatan konten pelanggaran hak cipta dan hak terkait (Pasal 54 huruf (a) UUHC 28/2014).

KA tidak boleh digunakan untuk menghasilkan konten yang merugikan atau melanggar etika dan hukum yang berlaku. Dalam ketentuan pasal 74 ayat (1) huruf (d) UUHC 28/2014 dijelaskan bahwa Menteri diberi kewenangan untuk menghapus karya cipta yang sudah dicatatkan apabila karya cipta tersebut melanggar norma agama, norma susila, ketertiban umum, pertahanan dan keamanan negara, serta ketentuan peraturan perundang-undangan.

PRINSIP DASAR PERLINDUNGAN HAK CIPTA YANG PERLU DIPERHATIKAN TERKAIT PENGGUNAAN TEKNOLOGI KA DALAM BIDANG DKV:

1. *Automatic Protection*: sebuah karya cipta secara otomatis memiliki perlindungan Hak Cipta segera setelah karya diwujudkan dalam bentuk nyata dan dideklarasikan. Hal ini berarti bahwa tidak dibutuhkan pendaftaran oleh pencipta untuk memperoleh Hak Cipta atas karya yang diciptakannya. Perlu diperhatikan bahwa setiap karya bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang sudah dideklarasikan kepada masyarakat memiliki perlindungan Hak Cipta. Terkait penggunaan teknologi KA dalam bidang DKV, hal ini perlu disadari betul sehingga desainer dapat berhati-hati dalam menggunakan setiap data yang didapatkan dengan teknologi KA untuk membuat karya. Tindakan ini sebagai langkah preventif desainer untuk menghindari terjadinya pelanggaran Hak Cipta milik pihak lain dalam membuat karya.
2. *Fixation*: yaitu bahwa suatu ciptaan/karya baru memiliki Hak Cipta apabila ciptaan/karya tersebut diwujudkan dalam bentuk nyata. Hak cipta tidak melindungi ide/gagasan/konsep, akan tetapi melindungi ekspresi ide dalam bentuk hasil karya cipta tersebut. Desainer perlu memastikan ekspresi ide/gagasan/konsep yang dihasilkan dari kolaborasi dengan teknologi KA adalah ekspresi yang orisinal dan tidak melanggar Hak Cipta milik pihak lain.
3. *Originality*: pada prinsipnya suatu ciptaan tidak boleh sama dengan ciptaan lainnya. Orisinal juga tidak harus berarti baru (novelty) atau unik namun dihasilkan oleh atau berasal dari diri pencipta sendiri, sehingga tercermin kepribadian pencipta. Terkait penggunaan teknologi KA dalam menghasilkan karya, desainer harus memastikan karya yang dihasilkan mencerminkan cara dan buah pikir yang sesuai kepribadian dirinya, sehingga dapat memastikan untuk dapat memenuhi kriteria sebagai karya yang orisinal.

4. ***Creativity:*** merupakan refleksi pemikiran intelektual pencipta dengan pengorbanan waktu, tenaga, dan biaya. Ciptaan memenuhi aspek original apabila berdasarkan kreativitas pencipta yang sekaligus menunjukkan adanya hubungan moral antara pencipta dengan ciptaannya. Desainer harus mengambil peran sebagai pengarah dan penentu arah kreasi dalam menghasilkan karya DKV yang menggunakan teknologi KA untuk memastikan kreativitas desainer tercermin dalam karya yang dihasilkan.

Dengan memperhatikan ketentuan dasar mengenai perlindungan Hak Cipta, diharapkan desainer berjalan pada koridor hukum yang berlaku dalam menerapkan teknologi KA untuk menghasilkan karya DKV.

Pertimbangan berikutnya adalah mengenai Lisensi Hak Cipta yang merupakan salah satu tipe komersialisasi atas karya cipta yang dimiliki seseorang. Memberikan lisensi Hak Cipta berarti mengizinkan pihak lain menggunakan karya cipta miliknya untuk jangka waktu tertentu dengan sejumlah imbalan sesuai perjanjian. Seiring perkembangan jaman, sekarang metode lisensi Hak Cipta juga digunakan pencipta untuk memberikan izin kepada pihak lain untuk menggunakan karya ciptanya secara cuma-cuma. Jenis lisensi Hak Cipta ini dikenal dengan sebutan *Creative Commons*.

Lisensi *Creative Commons (CC)* adalah sistem hukum yang memungkinkan desainer mengizinkan orang lain untuk menggunakan karyanya selama mereka mengikuti aturan tertentu. Lisensi CC juga dapat menjadi jembatan desainer komunikasi visual di era KA dengan memberikan fleksibilitas kepada desainer untuk memperluas jangkauan karya mereka dan mempromosikan kreativitas yang lebih terbuka, sambil mempertahankan hak cipta yang dimilikinya.

Beberapa tipe Lisensi *Creative Commons (CC)*:

- 1. CC BY (Attribution):** Ini memungkinkan orang lain untuk menggunakan karya desainer untuk tujuan apapun, baik itu komersial maupun non-komersial, asalkan mereka memberikan kredit kepada desainer sebagai pencipta asli. Contohnya, seorang desainer menemukan gambar hasil KA secara online yang dilisensikan di bawah CC BY. Desainer tersebut menggunakan gambar itu dalam postingan di media sosial. Maka, desainer itu harus memberikan atribusi kepada pembuat asli gambar KA dan orang yang membagikan gambar tersebut dengan lisensi ini. Desainer dapat menyertakan catatan seperti, "Gambar dibuat oleh Model AI "A", dibagikan oleh Pengguna "B" menggunakan lisensi CC BY".
- 2. CC BY-SA (Attribution-ShareAlike):** Dengan lisensi ini, orang lain dapat menggunakan karya desainer untuk tujuan apapun, tetapi mereka juga harus membagikan karya turunan dengan lisensi yang sama seperti karya aslinya. Contohnya, seorang Desainer mengambil karya cipta yang dilisensikan di bawah CC BY-SA dan memodifikasinya untuk proyek desain digital mereka. Desainer mempublikasikan karya baru secara online, desainer tersebut harus memastikan untuk memberi kredit kepada pencipta asli dan merilis gambar yang dimodifikasi di bawah lisensi CC BY-SA yang sama. Dengan cara ini, orang lain juga dapat menggunakan dan memodifikasi kreasi baru mereka dengan ketentuan yang sama.
- 3. CC BY-NC (Attribution-NonCommercial):** Orang lain dapat menggunakan karya desainer asalkan itu bukan untuk tujuan komersial, dan mereka harus memberikan kredit kepada desainer. Contohnya, seorang ilustrator menemukan karya cipta yang dilisensikan di bawah CC BY-NC dan menggunakannya untuk postingan di sosial media pribadi mereka yang tidak bersifat

komersial. Illustrator tersebut perlu memastikan untuk memberikan kredit kepada pencipta asli pemilik lisensi tersebut. Namun, mereka tidak dapat menggunakan gambar ini untuk tujuan komersial apa pun, seperti menjualnya atau menggunakannya dalam iklan maupun karya ilustrasi yang diperjual belikan.

4. **CC BY-ND (Attribution-NoDerivatives):** Orang lain dapat menggunakan karya desainer, tetapi mereka tidak diizinkan untuk mengubahnya atau membuat karya turunan dari itu. Contohnya, tim pemasaran di suatu agensi desain menemukan gambar yang dilisensikan di bawah CC BY-ND dan memutuskan untuk menggunakannya dalam kampanye promosi mereka. Mereka dapat menggunakan gambar tersebut apa adanya, tetapi mereka tidak diizinkan untuk membuat modifikasi apa pun. Mereka juga perlu memberikan kredit yang sesuai kepada pencipta pemegang lisensi.
5. **CC BY-NC-SA (Attribution-NonCommercial-ShareAlike):** Lisensi ini memungkinkan orang lain untuk menggunakan karya desainer dan membuat karya turunan, tetapi mereka tidak dapat menggunakannya untuk tujuan komersial, dan mereka harus berbagi karya turunan dengan lisensi yang sama. Contohnya, sekelompok mahasiswa DKV menemukan karya cipta yang dilisensikan di bawah CC BY-NC-SA dan menggunakannya dalam presentasi untuk tugas perkuliahan. Mereka memberikan kredit kepada pencipta asli dan memastikan bahwa tugas perkuliahan mereka (jika dibagikan secara online) juga dilisensikan di bawah CC BY-NC-SA. Selanjutnya, kelompok mahasiswa lain dapat menggunakan tugas perkuliahan tersebut untuk tujuan non-komersial dengan lisensi yang sama.

6. **CC BY-NC-ND (Attribution-NonCommercial-NoDerivatives):** Orang lain hanya dapat mengunduh dan membagikan karya desainer asalkan itu bukan untuk tujuan komersial dan tidak diubah dalam bentuk apapun. Contohnya, seorang visual editor menemukan gambar potret yang dilisensikan di bawah CC BY-NC-ND lalu menggunakannya dalam katalog produk mereka. Mereka harus memberikan kredit kepada pemegang lisensi dan tidak dapat memodifikasi potret dengan cara apa pun. Selain itu, editor tersebut tidak dapat menggunakan gambar tersebut untuk tujuan komersial.

Sebagai desainer komunikasi visual, penting untuk memahami dan memanfaatkan lisensi CC untuk memperkaya proyek desainnya dan memastikan penggunaan karya kreatif secara legal dan etis. Desainer dapat memilih lisensi yang sesuai saat membuat dan mempublikasikan karya, memeriksa kembali lisensinya sebelum menggunakan karya orang lain, dan memastikan untuk memberikan kredit kepada pencipta asli. Desainer diharapkan dapat menggunakan batasan lisensi sebagai sumber kreativitasnya, sambil tetap mengikuti perkembangan terbaru dalam lisensi CC ini serta isu hak ciptanya. Selanjutnya, desainer diharapkan dapat mengedukasi tim desain dan pihak terkait tentang pentingnya menghormati hak cipta terkait sumber daya *open access* ini.

Penerapan Kecerdasan Artifisial dalam Proses Desain

Dalam menghasilkan karya, desainer melakukan proses mendesain yang jika dipilah per bagian akan terdapat beberapa lingkup kegiatan yang khas. Lingkup ini bukan berupa proses yang berurutan linear atau bertahap, tetapi bisa saling berkelindan, maju mundur, bolak balik, dan bisa dimulai dari lingkup manapun tetapi umumnya diawali lingkup pendefinisian dan diakhiri dengan lingkup implementasi sebagai kegiatan menuju perwujudan hasil akhir.

Ketika desainer akan menerapkan teknologi pada proses desain, ada beberapa potensi pemanfaatan KA yang dapat mempengaruhi atau meningkatkan proses desain.

Lingkup 1: Pendefinisian.

Lingkup ini umumnya menjadi awal dari proses desain, walaupun seringkali terjadi upaya pendefinisian ulang di tengah, bahkan di akhir proses. Lingkup ini umumnya dimulai dari brief klien yang di dalamnya terdapat upaya pendefinisian tujuan dan sasaran, identifikasi masalah, pendekatan, syarat/mandatoris yang harus dipenuhi hingga batasan masalah. Penggunaan KA pada lingkup ini dimungkinkan untuk mempertegas dan melengkapi brief klien dan memperluas sudut pandang akan masalah, dengan mengumpulkan prediksi dan asumsi seputar masalah, hingga mengecek kelengkapan sudut pandang yang mungkin luput disadari. Hal ini dapat membantu desainer melihat kerangka pekerjaan lebih komprehensif dan lebih efektif.

Lingkup 2: Penelitian.

Penelitian merupakan kegiatan untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi terkait fakta tentang permasalahan, mencakup aspek-aspek fisik, sosial, psikologis, dan ekonomi yang berhubungan dengan pengguna dan masalah desain. KA sebagai alat bantu dapat meningkatkan efisiensi dan kedalaman analisis ini, namun peran berpikir kritis dan kontekstual dari desainer tetap yang utama. Desainer memanfaatkan KA untuk menyaring dan memproses data yang berlimpah, memungkinkan identifikasi tren dan pola yang kompleks yang mungkin terlewatkan hanya melalui analisis manusia. Namun, interpretasi dan aplikasi wawasan dari data tersebut tetap menjadi tanggung jawab desainer, membutuhkan pengalaman dan kepekaan profesional dalam menghubungkan temuan dengan solusi desain yang praktis. Dengan demikian, meskipun KA memberikan dukungan teknis yang kuat, desainer adalah pusat dalam memastikan bahwa hasil penelitian diintegrasikan secara efektif dalam konsep desain yang berkelanjutan dan inovatif.

Lingkup 3: Penggagasan.

Penggagasan merupakan salah satu lingkup yang kritis dalam proses desain, terutama ketika desainer berupaya menggali dan memanfaatkan potensi kreatif untuk merumuskan solusi inovatif atas permasalahan yang dihadapi. Proses ini melibatkan kegiatan intensif seperti brainstorming, diskusi kelompok, pembuatan sketsa dan simulasi untuk memvisualisasikan dan menyaring ide-ide. Keterlibatan klien juga dapat menjadi kunci dalam lingkup ini, terutama dalam memberikan masukan yang bisa mengarahkan dan mempengaruhi pengembangan gagasan.

Dalam tahapan penggagasan, desainer dapat menggunakan KA sebagai alat bantu yang mempercepat dan memperluas eksplorasi ide desainer. KA memungkinkan akses instan ke berbagai konten dan membantu pengembangan alternatif visual yang dapat memfasilitasi desainer untuk melihat representasi ide-ide baru. Desainer dapat memanfaatkan KA untuk menampilkan beragam referensi, mengkategorikan alternatif gagasan dan membuat variasi uraian gagasan, sehingga desainer dapat terbantu untuk mengevaluasi alternatif gagasan yang ada. Peran dan kunci utama dalam mengarahkan proses kreatif tetap di desainer dengan mengambil tanggung jawab atas keputusan kreatif dan kritis.

Lingkup 4: Pengembangan.

Pengembangan dalam proses desain menuntut keterkaitan konsep dari mulai ide abstrak sampai menjadi solusi konkret dengan mempertimbangkan berbagai aspek seperti bentuk, warna, tekstur, dan material. Desainer memfokuskan pada pembuatan model, *mock-up*, atau prototipe untuk menguji dan menyempurnakan tampilan serta fungsi dari desain berdasarkan umpan balik dan interaksi dengan klien serta pengguna. Pada tahap ini, keterampilan dan kearifan desainer dalam memilih dan mengaplikasikan teknik-teknik yang tepat sangat menentukan keberhasilan produk akhir.

Dalam proses pengembangan ini KA berperan sebagai alat bantu yang mengintegrasikan wawasan dan pengalaman profesional desainer untuk menciptakan prototipe dan melakukan uji coba lebih cepat dan efisien. KA dapat digunakan untuk mengotomatisasi pembuatan berbagai versi simulasi desain berdasarkan parameter yang telah ditetapkan, memungkinkan desainer untuk melakukan perbaikan dan pengulangan dengan cepat berdasarkan evaluasi langsung dari hasil simulasi. KA dapat membantu desainer dalam memvisualisasikan simulasi hasil desain dan memodifikasi elemen desain pada simulasi dengan lebih mudah, sehingga desainer dapat secara efektif mengeksplorasi berbagai solusi sebelum memutuskan versi akhir yang akan diproduksi.

Lingkup 5: Implementasi.

Lingkup implementasi dalam proses desain melibatkan transisi dari konsep terpilih menjadi produk akhir yang siap diproduksi. Di tahap ini, desainer menguraikan semua aspek teknis dari desain melalui dokumentasi rinci seperti *design rationale*, *brand guidelines*, dan spesifikasi teknis yang diperlukan untuk produksi. Dokumen ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap elemen desain diimplementasikan sesuai dengan standar yang telah disepakati dan dapat diterjemahkan secara efektif ke dalam proses produksi, menjamin kualitas dan konsistensi produk akhir.

Peran desainer dan Penempatan peran KA pada proses desain

Pendefinisan

- DESAINER**
- Melihat kerangka pekerjaan lebih komprehensif dan lebih efektif
 - Menentukan dan membuat strategi Definisi

- PERAN KA**
- Mempertegas dan melengkapi brief klien
 - Memperluas sudut pandang akan masalah
 - Mengumpulkan prediksi
 - Mengumpulkan asumsi seputar masalah
 - Mengecek kelengkapan sudut pandang

Penelitian

- DESAINER**
- Berpikir kritis
 - Kontekstual
 - Interpretasi dan aplikasi wawasan
 - Kepekaan profesional
 - Penentu strategi temuan dan solusi
 - Memastikan prinsip desain (berkelanjutan) inovatif

- PERAN KA**
- Meningkatkan efisiensi kedalam analisis
 - Menyaring dan memproses data yang berlimpah
 - Memungkinkan identifikasi tren dan pola yang kompleks
 - Dukungan teknis yang kuat

Penggagasan

- DESAINER**
- Pemikiran utama gagasan
 - Mengevaluasi alternatif gagasan yang ada
 - Menentukan representasi ide-ide baru
 - Keputusan kreatif dan kritis

- PERAN KA**
- Mempercepat dan memperluas eksplorasi ide desainer
 - Akses instan ke berbagai konten
 - Membantu pengembangan alternatif visual
 - Mengkategorikan alternatif gagasan
 - Membuat variasi uraian gagasan
 - Menampilkan beragam referensi

Implementasi

- DESAINER**
- Menguraikan aspek teknis desain melalui dokumentasi rinci
 - menyusun rasionalisasi proses dan teknis
 - Memastikan implementasi sesuai standar untuk produksi
 - Menjamin kualitas dan konsistensi produk

- PERAN KA**
- Membantu merampingkan proses pembuatan purwarupa dan model
 - Melakukan simulasi dan pembuatan model yang kompleks
 - Memungkinkan pengujian dan modifikasi desain lebih cepat
 - Mengidentifikasi potensi masalah teknis sebelum produksi massal

Pengembangan

- DESAINER**
- Bertindak perbaikan atas evaluasi dari potensi rekomendasi KA
 - Membuat model, mock-up, dan prototipe
 - Strategi pemilihan teknik desain (bentuk, warna, tekstur)
 - Mengambil umpan balik dari klien dan pengguna
 - Menggunakan kreativitas dan kearifan dalam pengembangan desain

- PERAN KA**
- Alat bantu integrasi wawasan dan pengalaman desainer
 - Otomatisasi simulasi desain berdasarkan parameter
 - Mempercepat perbaikan dan pengulangan desain
 - Memvisualisasikan dan memodifikasi elemen desain
 - Eksplorasi solusi sebelum finalisasi

Dalam lingkup implementasi, KA dapat digunakan dalam membantu desainer untuk merampingkan proses pembuatan purwarupa dan model. KA dapat digunakan untuk melakukan simulasi dan pembuatan model yang kompleks, memungkinkan desainer untuk menguji dan memodifikasi desain dengan cepat berdasarkan umpan balik yang diterima. Hal ini memungkinkan desainer lebih mudah mengidentifikasi potensi masalah atau tantangan teknis yang mungkin muncul saat desain diterapkan di dunia nyata, sehingga memungkinkan perbaikan sebelum memasuki fase produksi massal.

Sebagai manusia, desainer harus memiliki empati, wawasan, dan kearifan yang esensial dalam proses desain yang tidak dapat sepenuhnya digantikan oleh teknologi.

Kemampuan desainer untuk menginterpretasikan kebutuhan, memahami konteks sosial dan budaya, serta mengevaluasi solusi desain dari perspektif manusia, menegaskan bahwa meskipun KA adalah alat yang sangat berguna, peran kreatif dan kritis manusia tetap menjadi pusat dalam proses desain.

Dalam keseluruhan proses desain, fungsi KA sebatas sebagai pendukung yang memperkaya dan mempercepat proses kreatif dan teknis.

Meskipun KA memberikan keuntungan dalam efisiensi dan kemampuan analisis data, keputusan utama tetap berada di desainer.



Penerapan Kecerdasan Artifisial dalam bidang Desain Komunikasi Visual

PENERAPAN KA DALAM PRAKTIK

DKV

Dalam bidang desain komunikasi visual atau desain grafis, teknologi telah terbukti menjadi kekuatan yang dapat mengubah bentuk kegiatannya dan bahkan mempengaruhi eksistensi profesi desainernya. Pemunculan teknologi *computer graphic* pada 1980-an membawa revolusi dalam proses kerja desainer, bahkan membuka peluang untuk desain yang utuh hanya berbasis pada grafis hasil rekayasa komputer. Sejak dekade 1990-an teknologi internet berhasil menghubungkan dan memproses data yang sangat masif secara interaktif dari segala penjuru dunia. Dari potensi hubungan terbuka ini, berkembang juga teknologi kecerdasan artifisial (KA) yang memiliki potensi luar biasa untuk meningkatkan kualitas kehidupan sehari-hari –termasuk untuk mendesain- tetapi juga menghadirkan risiko berbahaya karena dapat menghadirkan hal-hal semu, ilusi, palsu bahkan ketidakbenaran dari hasil penerapannya.

Masyarakat terutama profesional di bidangnya harus secara aktif menggali potensi dan mengatasi risiko berbahaya dari KA dengan mengembangkan pengetahuan dasar, pedoman serta kode etika penggunaan KA di bidangnya, sesuai dengan arah penegakan nilai hak asasi dan norma moral yang berpedoman pada Pancasila. Arah aktivitas tersebut

 bertujuan untuk membentuk profesi yang saling menjaga integritasnya dengan masyarakatnya dan terutama untuk meningkatkan kreativitas studi dan praktik profesi, sehingga lebih bermanfaat untuk peradaban masyarakat. 

Hal ini sejalan dengan kondisi alamiah pada penggunaan suatu ilmu dan pengetahuan di masyarakat. Desain sebagai ilmu dan pengetahuan milik masyarakat, bukan hanya milik desainer tentu saja memiliki porsi besar untuk dilakukan dan dihidupkan oleh masyarakat. Semua orang berhak menjadi desainer dengan proses pendidikan dan pelatihan tertentu. Oleh sebab itu, profesional bidang desain, harus dapat memasyarakatkan pertimbangan pemikiran dan cara dalam melakukan desain, sehingga bisa dipakai juga oleh masyarakat untuk mendesain. Ketika masyarakat sudah bisa menjadi desainer,

 maka profesional harus mampu mendefinisikan ulang kegiatan desain yang baru, yaitu yang lebih komprehensif, sehingga kemudian tercipta ruang dan narasi baru (lengkap dengan etika barunya) yang kemudian dapat dipublikasikan ulang ke masyarakat. 

Dengan demikian tercipta siklus studi dan praktik desain yang dapat lebih menyentuh hal-hal baru yang lebih substansial, tidak hanya berkegiatan di wilayah permukaan permasalahan masyarakat. Dan dengan mentalitas demikian, desain dapat beradaptasi dan saling mentransformasi dengan teknologi yang berkembang.

Penggunaan KA telah dimanfaatkan dalam industri desain komunikasi visual, terutama yang disebut sebagai KA Generatif (*Generative AI*). Keberadaan KA Generatif berpotensi membuka kemungkinan baru dalam membantu desainer dalam menghasilkan karya-karya DVK yang kreatif dan inovatif. Walaupun teknologi ini membawa manfaat yang besar, pertimbangan nilai, prinsip, dan etika sangat penting agar penggunaannya tetap bermanfaat dan sesuai dengan esensinya sebagai pembantu manusia.

Dengan memahami implikasi tersebut, desainer dapat mencapai harmoni antara kreativitas manusia dan potensi inovatif KA, menciptakan hasil-hasil yang tidak hanya mengesankan secara visual tetapi juga sesuai dengan norma-nilai yang dianut. Dengan adanya panduan penggunaan KA ini berpotensi memberikan peluang bagi para profesional untuk merencanakan dan beradaptasi dengan perkembangan KA di masa depan dalam praktik profesionalnya. Dalam konteks KA di desain komunikasi visual, desainer harus otonom dan selalu memiliki kontrol penuh atas proses dan keputusan mendesain.

BEBERAPA MANFAAT PENGGUNAAN KA BAGI DESAINER ADALAH:

1. **Kreativitas:** KA dapat merangsang dan membantu desainer agar dapat menghasilkan ide dan konsep baru secara cepat dan efisien. Dalam tahapan brainstorming dan konseptualisasi, desainer menggunakan KA generatif untuk membantu merangsang timbulnya kata-kata kunci yang berbeda, bisa berupa persamaan kata, lawan kata, atau melahirkan imajinasi kata yang nampak tidak berkaitan. Desainer dapat bermain dengan kata-kata kunci tersebut dan membiarkan algoritma menghasilkan sketsa awal, palet warna, atau komposisi untuk dijadikan referensi atau pemantik di tahapan visualisasi berikutnya. Ini dapat memicu pendekatan yang unik dalam desain komunikasi visual dengan menciptakan bentuk, warna, dan konsep yang mungkin belum pernah dipikirkan sebelumnya.

2. **Efisiensi dan Produktivitas:** KA dapat mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk menghasilkan desain, karena dapat menghasilkan alternatif pilihan dalam waktu singkat. KA generatif juga dapat membantu penciptaan purwarupa secara cepat (rapid prototyping), sebagai contoh dalam desain visual karakter untuk animasi, game, film, KA generatif dapat menghasilkan berbagai model 3D yang dapat langsung dicetak dengan printer 3D, mengurangi waktu dari konsep ke prototipe fisik. Dalam tahapan pembuatan alternatif tampilan desain, setelah konsep awal disetujui, desainer dapat menggunakan KA untuk mengotomatisasi alternatif tersebut. Alternatif tampilannya dapat berupa percobaan tata letak (layout), huruf (typeface), dan kombinasi warna yang berbeda. Penggunaan KA generatif memungkinkan desainer untuk fokus pada aspek penciptaan nilai dan kreativitas yang lebih menjawab permasalahan intinya.
3. **Peningkatan Pengalaman Pengguna:** KA dapat membantu menciptakan konten visual yang dinilai lebih menarik dan relevan. KA dapat meningkatkan jumlah alternatif, sehingga meningkatkan kemungkinan didapatnya karya yang dinilai dapat berfungsi sebagai *“stopping power”* untuk menarik perhatian pengguna pada saat berinteraksi dengan karya. KA generatif jika digabungkan dengan algoritma KA lainnya di platform digital dalam menyasar pengguna, akan menghasilkan personalisasi konten digital dengan memanfaatkan data pengguna yang lebih tepat, sehingga solusi desain menjadi lebih tepat sasaran sesuai preferensi pengguna. Dengan sendirinya pengalaman pengguna juga akan menjadi lebih bermakna.

4. Pemahaman kebutuhan klien dan penetapan ruang lingkup proyek desain:

Integrasi KA dapat membantu dalam proses analisis data awal, memberikan *insight* tentang tren pasar dan preferensi klien berdasarkan data yang ada. KA dapat digunakan untuk mempersiapkan data awal ketika melibatkan komunikasi mendalam dengan klien untuk memahami kebutuhan, preferensi, dan tujuan mereka.

5. Riset dan analisis pasar: KA dapat mengotomatisasi

pengumpulan data dan analisis, mengidentifikasi pola dan tren yang relevan secara cepat dan akurat, tren pasar, analisis pesaing, dan identifikasi peluang yang ada, sehingga desainer dapat memanfaatkan informasi ini untuk mengembangkan strategi desain yang tepat.

6. Presentasi ke klien dan revisi: KA dapat membantu dalam

memvisualisasikan konsep melalui simulasi dan *rendering* yang realistik, namun desainer tetap yang menyesuaikan dan merevisi desain berdasarkan preferensi pengguna dan masukan klien hingga mencapai persetujuan final. Desainer memastikan bahwa hasil akhir mencerminkan kebutuhan dan keinginan klien secara akurat.

7. Kelengkapan produk final: KA dapat membantu

dalam mengotomatisasi beberapa aspek teknis dalam implementasi, sehingga melengkapi wujud produk finalnya. Segala bentuk otomatisasi tetap memerlukan supervisi kualitas dan kesesuaian yang harus dievaluasi oleh desainer.

8. **Pemasaran dan promosi:** KA dapat digunakan untuk menganalisis data audiens dan menunjukkan kasus promosi dan kampanye pemasaran yang lebih efektif. Namun, strategi branding dan kampanye tetap membutuhkan sentuhan kreatif desainer untuk memastikan pesan yang disampaikan sesuai dengan keunikan identitas merek dan menarik bagi audiens.
9. **Evaluasi dan pengembangan bisnis:** KA dapat menyediakan analisis data kinerja dan *feedback* dari klien secara otomatis. Desainer dan manajemen menggunakan informasi ini untuk mengembangkan strategi bisnis yang lebih baik dan meningkatkan layanan di masa depan.

PENERAPAN KA DALAM PROSES PEMBELAJARAN DVK

KA juga memiliki dampak signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya di proses pembelajaran di lingkup DVK. KA dengan kemampuannya dalam memproses dan mengolah informasi, mempelajari data yang ada, membuat rekomendasi keputusan, dan menghadirkan berbagai alternatif, bisa diubah menjadi pembelajaran baru oleh pendidikan. Berikut adalah beberapa potensi penerapan KA dalam program pendidikan atau pembelajaran di lingkup DVK:

1. **Pembelajaran adaptif berbasis desain:** KA dapat memberikan rekomendasi otomatis terkait berbagai teori dan elemen desain sesuai proyeknya berdasarkan preferensi dan gaya belajar.
2. **Analisis karya desain:** KA dapat menganalisis karya desain secara otomatis berdasar pembelajaran contoh kasus serupa sebelumnya, memberikan umpan balik tentang berbagai aspek desain seperti komposisi, keseimbangan warna, tipografi, dan lainnya serta menyarankan perbaikan spesifik.

3. **Tutor virtual untuk desain:** Tutor virtual berbasis KA dapat memberikan panduan dan bantuan secara *real-time*. Misalnya, membantu memahami prinsip-prinsip komposisi visual atau memberikan contoh kasus yang relevan dengan karya proyeknya.
4. **Rekomendasi sumber belajar:** KA dapat merekomendasikan tutorial, video, artikel, dan proyek desain berdasarkan minat dan kebutuhan. Algoritma rekomendasi ini dapat membantu menemukan sumber daya yang paling sesuai dengan gaya belajar yang disukai.
5. **Pengembangan portofolio:** KA dapat membantu membangun portofolio dengan menganalisis proyek-proyek sebelumnya, memberikan umpan balik, dan menyarankan penambahan atau perbaikan untuk membuat portfolio sesuai tujuan yang ditetapkan.
6. **Simulasi dan realitas virtual:** KA yang terintegrasi dengan teknologi *virtual reality* (VR) dan *augmented reality* (AR) dapat menciptakan lingkungan belajar yang imersif, belajar melalui simulasi interaktif, seperti mendesain dalam ruang virtual yang realistik, misalnya untuk daerah yang belum bisa membangun ruang belajar yang nyata.
7. **Kolaborasi dan Umpan Balik:** *Platform* kolaboratif berbasis KA dapat menghubungkan peserta didik dengan rekan-rekan untuk proyek kolaboratif, memberikan umpan balik secara *real-time*, dan memfasilitasi diskusi yang konstruktif.
8. **Pengajaran Keterampilan Khusus:** KA dapat digunakan untuk mengajarkan teknik mendesain yang khusus, seperti penggunaan perangkat lunak, metode, dan teknik tertentu dengan menyediakan latihan dan *tutorial* yang disesuaikan.

9. Penelitian dan Eksplorasi Visual: KA generatif dapat digunakan untuk menjelajahi konsep-konsep visual baru dan menguji berbagai teori desain. Peneliti, pendidik dan peserta didik dapat menggunakan KA untuk menguji teori desain dan menghasilkan data visual untuk analisis yang lebih akurat. Ini dapat dilakukan dengan melibatkan eksperimen menggunakan algoritma tertentu untuk melihat pola solusi desain yang sesuai untuk target audiens tertentu.

10. Peningkatan Capaian Belajar: program KA generatif dan *web-based machine learning* dengan alur kerja yang interaktif dan kolaboratif dapat membantu pendidik dan peserta didik untuk memiliki peluang pengembangan produktivitas yang kemudian juga diintegrasikan ke pelaku industri DKV. Pembelajar desain dapat berkolaborasi dengan pelaku industri desain untuk mengintegrasikan praktik desain terbaru, memperkaya sumber daya pendidikan, mengadopsi kurikulum berbasis alur kerja praktisi, dan melibatkan praktisi dalam penilaian simulasi di tengah proses desainnya.

Proses desain juga sangat erat kaitannya dengan pengembangan literatur dan pemaparan verbal. Penggunaan KA pada proses pembelajaran berpotensi dalam:

- 1. Pengembangan ide dan penulisan literatur:** KA membantu mahasiswa dan dosen dalam mengembangkan ide serta menulis literatur dengan lebih efisien.
- 2. Parafrase dan pengalih bahasa:** Alat parafrase dan penerjemah berbasis KA mempermudah pemahaman materi dalam berbagai bahasa.

3. **Otomasi pengolahan data dan analisis:** KA mampu mengotomatisasi pengolahan data dan analisis, sehingga meningkatkan efisiensi dalam penelitian.
4. **Pengembangan narasi verbal, visual, dan audio video untuk pendukung kegiatan ajar mengajar:** KA membantu dalam membuat materi pendukung ajar mengajar yang lebih interaktif dan menarik.

Terkait dengan potensi penggunaan KA tersebut, untuk memastikan penggunaan KA dalam pendidikan dilakukan secara efektif, aman, adil, dan etis, baik pendidik dan peserta didik perlu mengembangkan beberapa kompetensi mencakup aspek teknis, etis, dan pedagogis. Berikut adalah beberapa kompetensi yang perlu dimiliki:

1. **Literasi KA dan data:** Mengetahui dasar-dasar cara kerja KA, termasuk algoritma, pembelajaran mesin, dan data. Mampu menganalisis dan menafsirkan data yang dihasilkan oleh sistem KA untuk meningkatkan praktik pembelajaran.
2. **Kesadaran etika dan privasi:** Memahami isu-isu etika yang terkait dengan pengumpulan, penggunaan, dan penyimpanan data. Mengetahui cara mengidentifikasi dan mengurangi bias dalam penggunaan KA serta memastikan akuntabilitas dalam keputusan yang diambil oleh KA. Mengetahui privasi data dan perlindungan informasi pribadi.
3. **Keterampilan teknologi:** Kemampuan untuk menggunakan alat dan platform KA yang diterapkan dalam lingkungan pendidikan. Mampu mengintegrasikan teknologi KA ke dalam kurikulum dan metode pengajaran dengan cara yang efektif.

4. **Pemikiran kritis, kreatif dan analitis:** Kemampuan untuk mengevaluasi dan menafsirkan informasi yang dihasilkan oleh KA dengan menggunakan pemikiran kritis, kreatif dan analitis untuk menghubungkan informasi tersebut terhadap permasalahan yang dihadapi.
5. **Pedagogi yang dipersonalisasi:** Menggunakan wawasan yang dihasilkan oleh KA untuk mempersonalisasi pengalaman belajar sesuai kebutuhan individu. Mengutamakan pendekatan yang mendukung kebutuhan dan potensi unik setiap peserta didik.
6. **Manajemen kelas digital:** Pengelolaan kelas digital menggunakan KA, mengembangkan metode interaksi dan kolaborasi dalam lingkungan belajar digital yang mendukung lingkungan belajar yang kondusif.
7. **Pengembangan profesional berkelanjutan:** Memperbarui pengetahuan dan keterampilan terkait teknologi KA, dikaitkan dengan etika penggunaan dan praktik pendidikan terbaru.
8. **Pembelajaran mandiri dan adaptif:** Kemampuan untuk mengelola dan mengarahkan pembelajaran sendiri dengan menggunakan KA. Memiliki fleksibilitas dan kemampuan beradaptasi dengan teknologi baru dan dengan perubahan dalam metode pembelajaran.

Sejalan dengan hal itu, penggunaan KA dalam pendidikan tinggi formal juga memerlukan tanggung jawab moral dan etika profesi yang dianut oleh perguruan tinggi. Proses, hasil dan konteks penggunaan KA harus dijabarkan secara jelas dan sesuai kaidah ilmiah yang berlaku di perguruan tinggi tersebut. Berikut adalah beberapa konsep penting dalam proses pembelajaran yang diintegrasikan dengan KA:

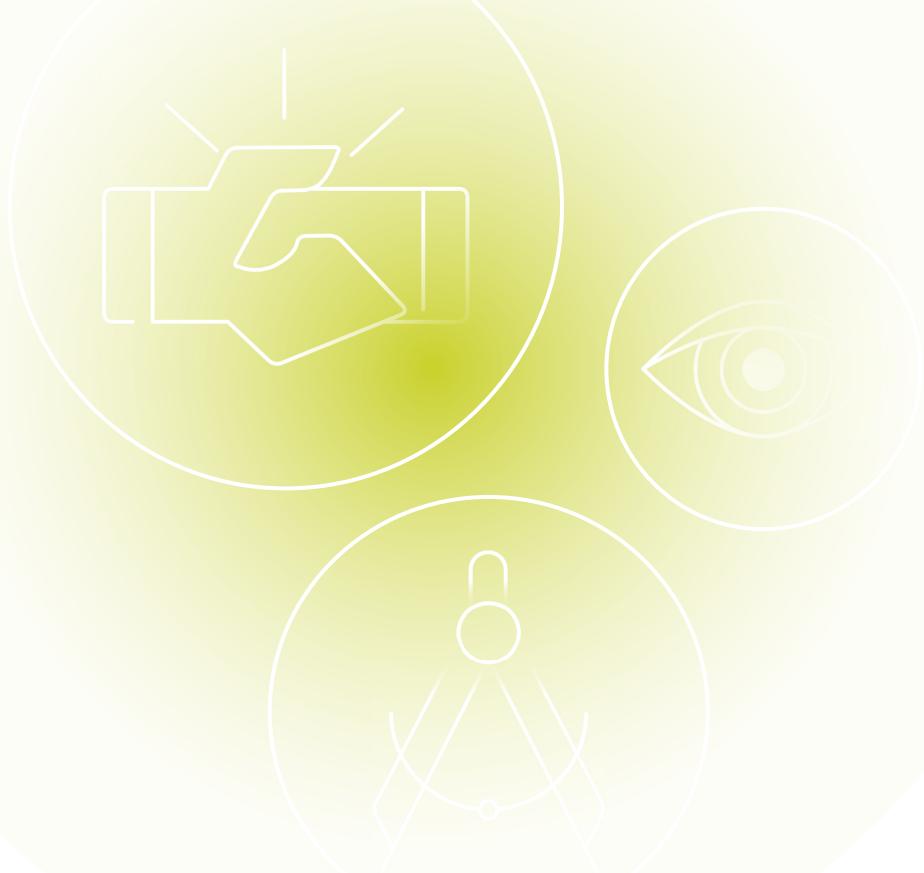
- 1. Mengimajinasikan Ulang Pendidikan:** Lembaga pendidikan di era digital yang mendunia perlu berimajinasi tentang hakikat pendidikan yang inklusif, bukan eksklusif, salah satunya dengan mendorong diri untuk mengintensifkan penggunaan teknologi agar meningkatkan kualitas pendidikan yang responsif terhadap kebutuhan dan permasalahan masyarakat secara aktual dan real-time, sehingga dapat mempengaruhi kemampuan lembaga pendidikan untuk berinovasi.
- 2. Pendidikan Harus Inklusif:** Pendidikan inklusif tidak hanya tentang pemerataan hak bagi pelaku aktivitas belajar-mengajar, tetapi juga melibatkan kolaborasi antara akademisi, praktisi, pemerintah dan lembaga pendukung sistem lainnya, sehingga dapat mewujudkan lembaga pendidikan yang dinamis, fleksibel, adaptif dan terbuka terhadap permasalahan aktual masyarakat.
- 3. Kejujuran Akademis:** Strategi inklusivitas lembaga pendidikan dapat membuka ruang terjadinya apresiasi dan kontrol dari masyarakat. Sikap keterbukaan itu juga dapat mengurangi ketidakjujuran akademik, serta memastikan prosedur penilaian yang transparan dan dapat dipertanggungjawabkan.

Dengan demikian, penggunaan KA dalam pendidikan tinggi desain harus diimbangi dengan penanaman nilai-nilai moral dan etika yang kuat untuk memastikan bahwa teknologi digunakan secara bertanggung jawab dan mendukung tujuan pendidikan yang lebih bermanfaat dan bermasyarakat.



PRINSIP PENGGUNAAN KECERDASAN ARTIFISIAL DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL





Berdasarkan pertimbangan potensi manfaat dan dampak dari teknologi kecerdasan artifisial (KA) terhadap pengguna dan masyarakat, serta upaya pengembangan peran desain sebagai pencipta nilai di lingkungan praktisi dan akademisi desain komunikasi visual (DKV), perlu dirumuskan prinsip penggunaan KA dalam lingkup DKV di Indonesia, agar dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pemanfaatan teknologi KA.

Panduan ini disusun untuk memberikan dukungan kepada para pelaku di bidang DKV agar memiliki prinsip yang sesuai dengan arah pengembangan profesi bersama. Prinsip ini menggambarkan perilaku desainer profesional dalam menyikapi KA, sehingga diharapkan penggunaan KA yang bercermin kepada prinsip ini dapat bermanfaat bagi individu dan masyarakat secara keseluruhan.



Prinsip Penggunaan Kecerdasan Artifisial bagi Profesional Desainer

Prinsip A.1. Menghargai Kreativitas dan Kerja Manusia

Desainer yang menggunakan teknologi KA harus menghargai kreativitas dan kerja manusia, serta tidak mencoba menggantikan atau merusak peran desainer dengan KA. Desainer harus menggunakan teknologi KA sebagai alat produksi untuk meningkatkan dan memperkaya kemampuan kreativitas.

Prinsip A.2. Pengakuan Kekayaan Intelektual

Desainer harus menghargai prinsip kekayaan intelektual, terutama menyangkut Hak Cipta. Desainer tidak boleh menggunakan teknologi KA untuk menciptakan desain yang melanggar hak kekayaan intelektual orang lain di hadapan hukum nasional maupun internasional. Karya cipta yang dihasilkan merupakan tanggung jawab penuh desainer sebagai pencipta karya, tanggung jawab penciptaan karya tidak dapat diberikan kepada mesin pembuat KA.

Prinsip A.3. Apresiasi dan Kepemilikan Karya

Desainer harus memastikan pemberian apresiasi (kredit) dan pengakuan yang pantas kepada pencipta dan pihak yang berkontribusi dalam penciptaan, termasuk memberi informasi yang jelas apabila ada bagian dari karya yang dihasilkan dari aplikasi berbasis KA.

Prinsip A.4: Orisinalitas

Penggunaan KA dalam karya desain harus menjunjung tinggi prinsip orisinalitas. Setiap karya yang dihasilkan harus mencerminkan kreativitas unik dari desainer, meskipun menggunakan bantuan teknologi KA. Desainer harus menjaga keaslian dan identitas setiap karyanya baik secara etika moral maupun secara legal.

Prinsip A.5: Kebaruan

Sesuai karakteristiknya, KA dapat dimanfaatkan sebagai referensi dan preferensi populer dari pemikiran yang sudah ada, untuk kemudian merangsang pemikiran kebaruan dari desainer. KA dapat digunakan sebagai upaya dekonstruktif untuk memecah kebuntuan dalam proses kreatif. Keberadaan KA diposisikan untuk membantu desainer memicu eksplorasi ide-ide baru dan memberikan solusi inovatif yang mungkin tidak terpikirkan sebelumnya.

Prinsip A.6. Menyelaraskan Etika dan Konteks

Desainer harus mengevaluasi potensi dampak KA terhadap hak asasi manusia, keadilan sosial, dan lingkungan, baik yang berlaku secara lokal maupun global. Penggunaan KA generatif harus mempertimbangkan kesesuaian konteks, nilai-nilai, dan tujuan komunikasi visual. Sebelum menggunakan KA generatif, desainer harus memiliki pemahaman yang jelas tentang tujuan desain, pesan yang ingin disampaikan, dan audiens yang dituju. Desainer harus peka terhadap pengaruh sosial dan budaya yang mungkin timbul dari karya yang dihasilkan.

Prinsip A.7: Evaluasi dan Penilaian Manusia

Setelah menghasilkan konten dengan KA generatif, desainer harus mampu untuk melakukan evaluasi dan penilaian dampak dari proses dan hasil desain yang menggunakan KA. Desainer harus responsif terhadap masukan dan umpan balik terkait karya desainnya, sehingga memungkinkan untuk perbaikan dan penyesuaian proses desain yang diperlukan untuk mencapai hasil yang sesuai tujuan.

B

Prinsip Penggunaan Kecerdasan Artifisial bagi Profesional Akademisi dan Institusi Pendidikan Desain Komunikasi Visual

Prinsip penggunaan kecerdasan artifisial (KA) bagi profesional secara umum berlaku sejalan antara akademisi dan institusi pendidikan dengan profesional desainer di bidang desain komunikasi visual. Ada beberapa penekanan menyangkut prinsip di lingkungan pendidikan terutama untuk mendorong penggunaan KA yang eksploratif dan eksperimental dalam proses pendidikan. Pada esensinya, pendidikan bertujuan untuk membentuk figur pembelajar yang mengembangkan kemampuan keingintahuan hingga mencapai tingkat kompetensi dan kognisi kreatif yang tinggi. Berikut prinsip penggunaan KA yang dimaksud:

Prinsip B.1: Otonomi pengguna pendidikan

KA tidak boleh mengambil alih keputusan sepenuhnya dari manusia pengguna. Sistem KA bersifat mendukung keputusan pengguna tanpa menghilangkan kemampuan mereka untuk membuat pilihan yang dikaitkan dengan tanggung jawab individu kepada masyarakat.

Prinsip B.2: Akuntabilitas penggunaan

Sistem KA harus dirancang dan diterapkan dengan akuntabilitas yang jelas dan transparan, melibatkan mekanisme tanggung jawab dari pembuat sistem, pengguna, dan institusi atas manfaat dan dampak dari penggunaan KA terhadap tujuan pendidikan yang berorientasi kemanusiaan dan lingkungan sosial budaya global.

Prinsip B.3: Kesetaraan akses dan keadilan

Implementasi KA harus memastikan bahwa semua *stakeholder* pendidikan dengan beragam kondisi dan latar belakang, memiliki akses yang setara terhadap penggunaan teknologi dan manfaat yang ditawarkannya, secara adil dan objektif.

Prinsip B.4: Pengetahuan literasi digital

Stakeholder pendidikan harus dibekali dengan keterampilan literasi digital yang diperlukan untuk dapat menggunakan teknologi KA secara efektif dan aman. Pengguna harus menerima pengetahuan dan pelatihan yang memadai tentang cara menggunakan, menafsirkan, dan mengintegrasikan KA dalam proses pendidikan. Pengguna juga harus diberikan pengetahuan mengenai perihal lain yang terkait penggunaan KA, terutama penjelasan tentang Kekayaan Intelektual yang berkaitan dengan proses intelektual pengguna dengan pengakuan hasil intelektual orang lain.

Prinsip B.5: Pengembangan berkelanjutan

Implementasi KA harus mempertimbangkan dampak jangka panjang, berupaya untuk melakukan peningkatan dan evaluasi secara berkala dengan umpan balik dari seluruh *stakeholder* pendidikan. Manajemen sumber daya diarahkan agar terbangun sarana dan prasarana penggunaan KA yang mendukung suasana pendidikan yang kreatif dan inovatif.

Prinsip B.6: Pengembangan Kepribadian Pembelajar

Penggunaan KA mendorong pembelajar untuk berani bereksplorasi dalam mengembangkan kepribadiannya, percaya kepada proses dan hasil pemikiran sendiri, berkolaborasi dengan mesin KA agar memperkaya pengetahuan dan pertimbangan diri, melatih untuk membuat keputusan berbasis bantuan teknologi.

Prinsip B.7: Keteladanahan dan Kepercayaan

Penggunaan KA secara bertanggung jawab oleh pembelajar, dapat dijadikan teladan dalam proses pendidikan, sehingga membangun hubungan saling percaya di antara kedua pihak, berdasarkan rasa saling menghormati dan menghargai.

Penutup

Pola tindakan (etika) profesi desainer dihidupkan atas pemahaman mengenai definisi desain di lingkungan masyarakat itu. Definisi desain yang dipakai oleh masyarakat luas masih merujuk pada tampilan estetis atau pesona visual dari suatu benda yang didesain. Kehadiran teknologi kecerdasan artifisial yang mampu menghasilkan tampilan dan pesona yang sama, dianggap dapat menggantikan peran desainer. Oleh sebab itu perlu perubahan definisi desain yang lebih jelas perbedaan perannya dibandingkan dengan peran teknologi.

Dalam lingkungan profesional, desain didefinisikan ulang sebagai penciptaan nilai untuk suatu pemecahan masalah. Di atas definisi inilah etika, prinsip dan panduan untuk suatu tindakan dapat dirumuskan secara lebih jelas. Kemajuan teknologi menjadi pendukung peran desain yang baru ini. Penjelasan prinsip dan panduan penggunaan ini disusun untuk meningkatkan wawasan dan motivasi mengenai penerapan teknologi kecerdasan artifisial (KA) dalam proses desain sebagai penciptaan nilai.

Pada intinya KA merupakan sarana yang dapat mempercepat dan memperkaya proses mendesain. Esensi mendesain tetap ada pada kualitas kreativitas, empati dan visi dari individu desainernya. Semoga penjelasan prinsip dan panduan yang dikeluarkan oleh para profesional di asosiasi profesi ini juga memberi pengaruh kepada individu desainer.

Dokumen Prinsip dan Panduan Penggunaan Kecerdasan Artifisial di Desain Komunikasi Visual ini merupakan langkah awal yang diharapkan dapat memulai siklus berkelanjutan. Perbaikan dan pelengkapan dokumen ini harus selalu diupayakan di masa depan agar makin memperjelas prinsip penggunaan KA di masyarakat dan terutama di desainer.

Daftar Pustaka

Badan Ekonomi Kreatif. (2019).
Dasar Pengadaan & Pengelolaan Jasa Desain di Indonesia.

Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi. (2020).
Strategi Nasional untuk Kecerdasan Artifisial.

Badan Perencanaan Pembangunan Nasional. (2019).
Indonesia 2045: Berdaulat, Maju, Adil, dan Makmur.

G20 Osaka Leaders' declaration. (2019). G20 Osaka Summit 2019.
https://www.mofa.go.jp/policy/economy/g20_summit/osaka19/en/documents/final_g20_osaka_leaders_declaration.html

Damian, Eddy. (2014). Hukum Hak Cipta. P.T. Alumni Bandung.

Leslie, D. (2019). Understanding artificial intelligence ethics and safety: A guide for the responsible design and implementation of AI systems in the public sector. *The Alan Turing Institute.*
<https://doi.org/10.5281/zenodo.3240529>

Molina, E., Cobo, C., Pineda. J., & Rovner, H. (2024). *AI Revolution in Education: What You Need to Know.* Washington DC: The World Bank.

1staka

Santoso, Budi. (2012). Dekonstruksi Hak Cipta Indonesia. Pustaka Magister Semarang.

What is Artificial Intelligence (AI)? (n.d.). Google Cloud. <https://cloud.google.com/learn/what-is-artificial-intelligence>

Konvensi Interasional:

Bern Convention for the protection of Literaty and Artistic Works, Paric Act of July 24, 1971 as amanded on September 28, 1979.

Peraturan Perundangan:

Undang-Undang no.28 tahun 2014 tentang Hak Cipta



capaian

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih tim penulis sampaikan kepada rekan-rekan di asosiasi profesi desain yang telah membantu melengkapi konten dari dokumen ini. Apresiasi diberikan kepada narasumber praktisi; **Chris Lee dari Caravan Studio dan Fitrah Hardigaluh dari Festivo**, yang memberikan pandangan berdasarkan pengalaman dalam menggunakan KA di praktik profesi bidang DKV masing-masing.

Terima kasih kepada **Bapak Restog Krisna Kusuma**, Staf Ahli Menteri Pariwisata Ekonomi Kreatif bidang Inovasi dan Kreativitas serta rekan-rekan di **Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia** yang telah mendukung perwujudan dokumen ini dan memfasilitasi penyampaian dokumen ini ke masyarakat.



Tentang Penulis

Penyusunan dokumen prinsip dan panduan penggunaan kecerdasan artifisial di lingkup desain komunikasi visual ini dilakukan oleh kelompok kerja yang terdiri dari beberapa pengurus dan anggota dari AIDIA - Asosiasi profesional desain komunikasi visual Indonesia. Penyusunan ini dilakukan karena dinilai sesuai dengan visi AIDIA untuk mewujudkan desainer profesional yang pembelajar, serta searah dengan publikasi program "desain sebagai penciptaan nilai untuk pemecahan masalah".

BERIKUT INI PROFIL TENTANG TIM PENULIS YANG MENYUSUN DOKUMEN INI:

Adi Nugroho

Dalam kepengurusan Aidia 2023-2026, Adi Nugroho menjabat sebagai Sekretaris Jenderal Aidia Nasional. Adi merupakan founder dari Festivo, studio pengembang konten imersif di Jakarta, sekaligus mengajar di Binus University Jakarta dan juga di beberapa sekolah komunikasi dan bisnis. Memulai karirnya sebagai Jr. Art Director, sebagai profesional selama 20 tahun, Adi saat ini aktif mengadvokasi human centered design dan inovasi yang bertanggung jawab terkait konvergensi teknologi baru serta berkontribusi dalam perumusan kebijakan publik terkait ekonomi kreatif melalui Bappenas, Kemenparekraf, dan Kemenperin RI. Adi juga termasuk dalam penyusun buku Proyek Desain: Dasar Pengadaan dan Pengelolaan Jasa Desain 2019 dan tim perumus SKKNI DG/DKV 2023.

Budi Sriherlambang

Budi Sriherlambang saat ini menjabat sebagai Deputi Teknologi dan Metodologi di Aidia sekaligus Ketua Program di jurusan DKV New Media, Binus University Jakarta. Budi menyelesaikan studi sarjana di DKV Binus University dan master di Breda University of Applied Sciences, Belanda. Fokus penelitian Budi berada di desain, desain grafis, inovasi, dan peran desain dalam konstruksi sosial.

Eka Sofyan Rizal

Saat ini Eka sedang menjabat sebagai Ketua AIDIA, Direktur di Paprieka desain - Jakarta, Pengarah Program di Serambi Pirous - Bandung. Eka lulusan sarjana program studi desain grafis STISI, Bandung (menjadi FIK Telkom University). Memulai pengalaman praktisi sejak 1993 di AW Studio - Bandung, 1996 di Makki Makki Branding Consultant - Jakarta, 2001 di Dialogue Design - Jakarta, 2005 mendirikan Paprieka desain hingga sekarang.

Di sela waktu menjadi praktisi, Eka pernah menjadi Ketua Forum Desain Grafis Indonesia, Kontributor majalah Concept dan Versus, Mengajar di Binus University dan Trilogi University, Ketua Tim Perumus SKKNI Desain Grafis/DKV, Tim Kuratorial Indonesia Graphic Design Award 2009, Tim Desain dan Peserta Biennale Desain & Kriya Indonesia 2013, Ekshibitor Seek A Seek Graphic Design Festival 2016, dan Peserta Indonesia Contemporary Art & Design 2013 & 2017.

Gredi Gradana Sembada

Gredi adalah dosen DKV di Bandung, pernah menjabat sebagai ketua program studi. Gredi menyelesaikan studi masternya di bidang manajemen dan fokus pada penelitian yang terkait manajemen desain dan audit desain di Indonesia. Saat ini Gredi merupakan Ketua Aidia Bandung. Gredi pernah aktif di Badan Promosi Pariwisata Kota Bandung. Gredi juga salah satu aktivis Bandung Creative Movement di tahun 2016 dan 2019. selain itu Gredi pernah mendapatkan penghargaan dari IFI Bandung atas kerjasama pertukaran budaya.

Inda Ariesta

Saat ini aktif sebagai profesional desainer, dosen BINUS University, dan menjabat sebagai Deputi Tanggung Jawab Profesi di AIDIA - Asosiasi Desainer Komunikasi Visual Indonesia. Memulai karier di Pensil Design dan Adwicipta Design, kini mengelola Nafera studio menangani proyek-proyek komersial, eksperimen dan proyek sosial. Selain itu aktif merancang materi edukasi graphic yang khusus untuk membantu siswa dalam memahami materi ajar mengajar dan mengaplikasikan prinsip-prinsip desain komunikasi visual. Selain di dunia pendidikan, juga terlibat aktif di komunitas pengrajin untuk kebutuhan pengembangan produk, branding dan pameran. Inda juga salah satu penulis buku dasar pengadaan dan pengelolaan jasa desain yang dikeluarkan oleh kemenparekraf, dan 2 kali terlibat aktif sebagai tim perumus SKKNI bidang DG/DKV.

Mendiola B. Wiryawan

Mendiola adalah seorang profesional desainer, dosen tamu dan penulis Kamus Brand, kamus pertama mengenai merek dan branding di Indonesia. Sebagai konsultan dan desainer profesional, Mendiola telah bekerja dengan banyak merek nasional dan multinasional seperti Telkomsel, Intel, HSBC, Shell, WWF, Plasa.com / Telkom Indonesia, FGDEXPO 2009, Sinar Mas, Aqua Danone, Djarum, Metropolitan Land, Nature's Health, dan Jakarta International Film Festival (Jiffest), di antara lainnya.

Mendiola sering menjadi pembicara dalam acara kreatif dan kuliah umum di universitas-universitas serta pernah menjadi kolumnis di majalah Intisari (Kompas Gramedia) di bidang Desain dan Inovasi. Mendiola merupakan salah satu pendiri Forum Desain Grafis Indonesia (FDGI) -organisasi nirlaba yang bertujuan untuk mengembangkan industri Desain Grafis- dan menjadi anggota revitalisasi Asosiasi Desain Grafis Indonesia (ADGI). Saat ini Mendiola merupakan anggota Dewan Pengarah AIDIA Nasional. Mendiola telah memenangkan berbagai penghargaan desain (baik nasional maupun internasional) dan diundang untuk berpameran di beberapa negara dunia.

Lilian

Berlatar belakang pendidikan sarjana Desain Komunikasi Visual dari Universitas Trisakti dan magister ilmu hukum HET-HKI (hukum ekonomi dan teknologi konsentrasi Hak Kekayaan Intelektual) dari Universitas Diponegoro, Lilian memiliki perhatian khusus pada ranah hukum untuk bidang desain.

Berawal dari seorang desainer yang kemudian juga pendidik pada beberapa perguruan tinggi, sekarang Lilian sebagai Intellectual Property associate consultant pada beberapa perusahaan. Selain sebagai profesional di bidang pendidikan dan hukum Kekayaan Intelektual, saat ini Lilian juga menjabat sebagai Deputi Keanggotaan di Aidia.

Peter Ardhianto

Peter saat ini menjabat sebagai Direktur Internasional Undergraduate Program dan Dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Soegijapranata Catholic University (SCU) Semarang dan juga Wakil Ketua Aidia Semarang. Peter menyelesaikan pendidikan Doktor dari Department of Digital Media Design, Asia University Taiwan pada tahun 2022. Saat ini Peter tergabung dalam tim riset pengembangan AI pada ranah generatif gambar untuk sejarah dan budaya Nusantara melalui akun sosial media @ainusantara. Ia saat ini memiliki fokus penelitian pada bidang deep learning khususnya pengembangan model-model AI generatif gambar untuk desain digital seperti onomatopoeia lokal, batik motif, tokoh-tokoh sejarah hingga bio-design. Terkait keilmuannya, Peter telah mempublikasikan hasil penelitiannya pada sejumlah jurnal bereputasi tentang kecerdasan artifisial.

Shierly Everlin

Shierly Everlin meraih gelar sarjana desain di Universitas Bunda Mulia dan gelar master di Institut Kesenian Jakarta di bidang Creative and Media Enterprise. Saat ini menjabat sebagai Deputi Kerjasama Pendidikan di Aidia, sekaligus Sekretaris Umum di ASPRODI DKV Indonesia. Fokus penelitiannya saat ini meliputi identitas visual, *cultural studies*, dan digital media. Shierly sedang memulai program pendidikan doktoral di bidang Kecerdasan Artifisial di Malaysia.

Siti Nurannisa P.B.

Menyelesaikan pendidikan sarjana dalam bidang Desain Komunikasi Visual. Nisaa saat ini aktif sebagai staf pengajar di Fakultas Seni Rupa dan Desain, Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Tarumanagara. Terlibat dalam riset, penulisan, diskusi, seminar, dan kuliah umum mengenai pengembangan pendidikan desain. Menyunting buku berjudul "Menuju Realitas Visual Kreatif: Desain Komunikasi Visual, Teknologi, dan Budaya Indonesia," yang diterbitkan oleh LPPI UNTAR (UNTAR PRESS) tahun 2021.

Saat ini Nisaa menjabat sebagai Deputi Penelitian di Aidia. Meraih gelar doktor pada tahun 2020 di Fakultas Pendidikan, Program Studi Teknologi Pendidikan. Nisaa juga berkecimpung dalam bidang edukasi dengan mengkolaborasikan ilmu desain dan teknologi pendidikan melalui penciptaan model pembelajaran. Nisaa juga aktif sebagai pegiat pendidikan keluarga, dengan berperan sebagai Fasilitator Ibu Penggerak di Sidina Community dan Fasilitator Pendidikan Keluarga di Relawan Keluarga Kita (Rangkul). Penulis sekaligus ilustrator buku "Ceritaku Menjadi Ibu – Aku Ingin Jadi Ibu Sempurna".

sooca aipia



DKA

TKA



ISBN 978-634-04-5734-6 (PDF)



9

786340

457346