

**ANALISIS KEMAMPUAN KOMUNIKASI VISUAL MAHASISWA
UNIVERSITAS LAMPUNG DALAM PENGGUNAAN *ARTIFICIAL
INTELLIGENCE***

(Skripsi)

Oleh

Arafi Iqbal Islamy

2116031096



**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2025

ABSTRAK

ANALISIS KEMAMPUAN KOMUNIKASI VISUAL MAHASISWA UNIVERSITAS LAMPUNG DALAM PENGGUNAAN *ARTIFICAL INTELLIGENCE*

Oleh

ARAFI IQHBAL ISLAMY

Penelitian ini berawal dari meningkatnya penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dalam dunia desain grafis, termasuk oleh mahasiswa Universitas Lampung. Kemudahan dan kecepatan yang ditawarkan AI dalam menghasilkan karya visual membawa dampak terhadap pola kerja mahasiswa, terutama dalam menyampaikan pesan visual secara efektif. Penggunaan AI memunculkan potensi peningkatan efisiensi, namun juga menimbulkan kekhawatiran terhadap menurunnya kreativitas manual dan kemampuan komunikasi visual yang selama ini menjadi kekuatan utama seorang desainer. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kemampuan komunikasi visual mahasiswa Universitas Lampung yang terlibat dalam desain grafis dalam penggunaan *Artificial Intelligence*, serta untuk melihat dampaknya terhadap kualitas penyampaian pesan visual. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi karya desain. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Determinisme Teknologi dari Marshall McLuhan yang melihat bahwa media bukan hanya alat, tetapi juga membentuk cara berpikir dan bertindak pengguna. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi visual mahasiswa Universitas Lampung tetap bergantung pada pemahaman desain yang matang, meskipun mereka memanfaatkan AI untuk mendukung proses kreatif dan mempercepat produk desain. AI berperan sebagai media bantu yang dapat meningkatkan efisiensi, namun tidak dapat menggantikan sepenuhnya peran kreatif manusia dalam menyampaikan pesan secara visual.

Kata Kunci: Komunikasi Visual, Desain Grafis, *Artificial Intelligence*, Mahasiswa, Determinisme Teknologi

ABSTRACT

ANALYSIS OF UNIVERSITY LAMPUNG STUDENTS VISUAL COMMUNICATION SKILLS IN THE USE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE

By

ARAFI IQHBAL ISLAMY

This research stems from the growing adoption of Artificial Intelligence (AI) within the graphic design industry, including its use by students at the University of Lampung. The ease and speed that AI offers in generating visual works have impacted students' workflows, particularly in effectively conveying visual messages. The use of AI presents the potential for increased efficiency but also raises concerns about a decline in manual creativity and the visual communication skills that have traditionally been a designer's core strength. The objective of this study is to understand the visual communication abilities of University of Lampung students involved in graphic design through their use of Artificial Intelligence, as well as to examine its impact on the quality of visual message delivery. This is a qualitative study using a descriptive method. Data was collected through in-depth interviews, observation, and the documentation of design works. The theoretical framework for this study is Marshall McLuhan's Technological Determinism, which posits that a medium is not merely a tool but also shapes the user's ways of thinking and acting. The results of this study indicate that the visual communication skills of University of Lampung students still rely on a strong understanding of design, even though they utilize AI to support the creative process and accelerate design production. AI acts as a supplementary media that can enhance efficiency, but it cannot fully replace the creative role of humans in visually conveying a message.

Keywords: *Visual Communication, Graphic Design, Artificial Intelligence, College Students, Technological Determinism*

**ANALISIS KEMAMPUAN KOMUNIKASI VISUAL MAHASISWA
UNIVERSITAS LAMPUNG DALAM PENGGUNAAN *ARTIFICIAL
INTELLIGENCE***

**Oleh
Arafi Iqhbal Islamy**

**Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA ILMU KOMUNIKASI**

**Pada
Jurusan Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2025

Judul Skripsi

**: Analisis Kemampuan Komunikasi Visual
Mahasiswa Universitas Lampung Dalam
Penggunaan Artificial Intelligence**

Nama Mahasiswa

: Arafat Iqbal Islamy

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2116031096

Jurusan

: Ilmu Komunikasi

Fakultas

: Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dr. Feri Firdaus, S.I.Kom., M.A.

NIP. 198803182022031002

2. Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi

Agung Wibawa, S.Sos.I., M.Si.

NIP 198109262009121004

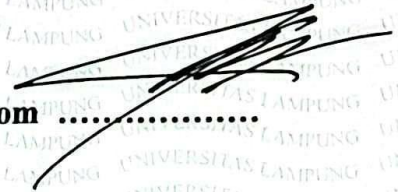
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Feri Firdaus, S.I.Kom., M.A.



Penguji Utama : Eka Yuda Gunawibawa, S.I.Kom., M.Med.Kom

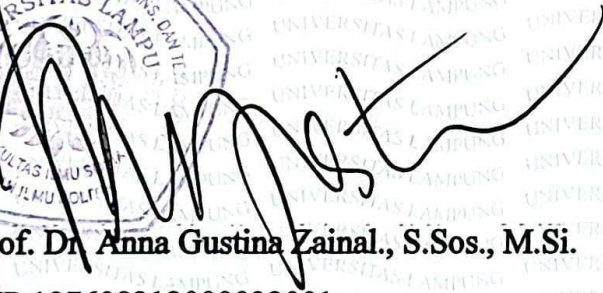


2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Prof. Dr. Anna Gustina Zainal., S.Sos., M.Si.

NIP 197608212000032001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 1 Juli 2025

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Araf Iqbal Islamy
NPM : 2116031096
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Alamat : Tanjung Raya Permai blok 3 no.57 Tanjung
Senang, Bandar Lampung
No. Handphone : 085379903357

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Analisis Kemampuan Komunikasi Visual Mahasiswa Universitas Lampung Dalam Penggunaan *Artificial Intelligence*”** adalah benar-benar hasil karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat (milik orang lain) atau pun dibuat oleh orang lain.

Apabila dikemudian hari hasil penelitian atau tugas akhir saya ada pihak-pihak yang merasa keberatan, maka saya akan bertanggung jawab dengan peraturan yang berlaku dan siap untuk dicabut gelar akademik saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam keadaan tekanan dari pihak manapun.

Bandar Lampung, 25 Juni 2025
Yang membuat pernyataan,



Araf Iqbal Islamy
2116031096

RIWAYAT HIDUP



Araf Iqbal Islamy, kelahiran Bandar Lampung pada tanggal 26 September 2002, merupakan putra pertama dari pasangan Bapak Yudi Siswanto dan Ibu Sumiyati. Pendidikan Sekolah Dasar (SD) diselesaikan di SDN 2 Rawa Laut, Kecamatan Enggal Kota Bandar Lampung pada tahun 2014, Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada tahun 2017 di SMP N 1 Bandar Lampung, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA N 9 Bandar Lampung pada tahun 2020. Pada tahun 2021, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif pada organisasi dalam kampus yaitu di Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) bidang *Advertising* periode 2022-2023 sebagai koordinator *editing*. Penulis juga berkesempatan melaksanakan Magang Studi Independen Bersertifikat (MSIB) Batch 6 di Bakrie Center Foundation pada tanggal 16 Februari 2024 – 30 Juni 2024 sebagai divisi media dan komunikasi. Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) selama 30 hari di desa Pisang Baru, Kecamatan Bumi Agung, Kabupaten Way Kanan. Selama KKN. Selama KKN, penulis bertugas sebagai koordinator desa yang mengorganisir program-program kerja KKN.

PERSEMBAHAN

Terucap Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa, ku persembahkan karya ini sebagai tanda cinta dan kasih sayang kepada:

Ayahku Yudi Siswanto dan Mamahku Sumiyati

Kepada Ayah dan Mamah tercinta, terima kasih atas segala pengorbanan, cinta, dukungan yang tiada henti, dan doa kalian yang menjelma nyata. Kalian adalah sosok yang selalu memberikanku semangat dan motivasi dalam langkah hidup saya. Karya ini adalah bentuk terima kasihku yang tak seberapa untuk kasih sayang kalian yang tak terukur.

Para Pendidikku (Guru dan Dosen)

Yang telah berjasa selama proses belajar dengan memberikan ilmu, nasehat, dan bimbingan yang berharga. Terima Kasih atas dedikasi dalam mendidik saya sampai titik ini.

Sahabat Sahabatku

Yang selalu memberikan dukungan untukku dan selalu menghibur dikala suka maupun duka.

Saya sendiri, Araf Iqbal Islamy yang telah berjuang sejauh ini.

Serta Almamater Tercinta, Universitas Lampung

MOTTO

“What would life be if we had no courage to attempt anything?”

Apa yang terjadi dengan hidup jika kita tidak punya dorongan untuk mencoba
apapun?

– Vincent van Gogh

“Look at the sky, I'm still here, I'll be alive next year, I can make something good”

Lihatlah langit, aku masih di sini, aku akan hidup sampai tahun depan, aku bisa
melakukan sesuatu yang baik

– Porter Robinson

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT. yang telah memberikan rahmat, nikmat, hidayah, dan kekuatan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Skripsi dengan judul “**Analisis Kemampuan Komunikasi Visual Mahasiswa Universitas Lampung Dalam Penggunaan *Artificial Intelligence***” Sebagai salah satu persyaratan untuk meraih gelar strata satu (S1) di Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna dan tidak lepas dari hambatan dan kesulitan. Namun penulis berusaha semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini dengan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki selama perkuliahan. Selain itu, berkat dukungan serta bimbingan dari berbagai pihak, penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, Tuhan Yang Maha Kuasa, atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM., ASEAN Eng. selaku Rektor Universitas Lampung
3. Ibu Dr. Anna Gustina Zainal, S.Sos., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
4. Bapak Agung Wibawa, S.Sos.I., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung.
5. Bapak Ahmad Rudy Fardiyan S.Sos., M.Si., selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung.
6. Bapak Dr. Feri Firdaus, S.I.Kom., M.A., selaku dosen pembimbing penulis yang telah memberikan ilmu, *insight*, dukungan serta masukan, kritik, dan saran yang sangat berarti sehingga skripsi ini dapat saya selesaikan dengan baik.
7. Bapak Eka Yuda Gunawibawa, S.I.Kom., Med.Kom., selaku dosen pembahas dan pembimbing akademik saya yang senantiasa memberikan arahan, masukan, serta perbaikan yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini
8. Terima kasih kepada seluruh Dosen dan Staf Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung khususnya Bapak Hanafi, dan

Ibu Siti Ismainah, yang telah membantu saya baik dalam memberikan ilmu serta dalam urusan administrasi perkuliahan.

9. Keluargaku tercinta, kepada Ayahku Yudi Siswanto, dan Mamahku Sumiyati, terima kasih atas cinta dan kasih sayang, dan perhatian yang tak terhingga selama ini. Terima kasih atas doa yang tulus yang selalu kalian panjatkan setiap hari untuk keberhasilanku. Semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu melindungi kalian.
10. Teruntuk adikku M. Zaki Helmi Islamy. Terima kasih selalu memberikan dukungan dan semoga kita bisa sukses menjadi anak yang mampu membanggakan orang tua kita.
11. Teruntuk NIM 121470008. Terima kasih atas cinta dan kasih sayang yang tak terhingga, dukungan, semangat, dan pelukan hangat di setiap lelahku. Terima kasih telah menjadi rumah saat dunia terasa asing, *support system*, dan *mood booster* ku.
12. Teman-teman KCT (Kampus Cabang Terdekat) Azhar (chenk), Ajis (tua), Aldi (acil), Aldi (OH), Arip (soday), Bani (bani), Endy (ical), Gibran (isilop), Hanif (cekresminor), Hafis (ucok), Luthfi (ono), Nabil (Abing), Raden (Iyal), Raza (mul), Thirafi (gundul). Terima kasih atas dukungan, tawa, motivasi, kebersamaan, keseruan dan candaan yang menghibur sehingga menemani perjalanan saya sampai sekarang. Semoga kalian sukses kedepannya.
13. Bang Riki, Bang Aden, Bang Dendi barista-barista Suway dulu, Terima kasih telah menemani saya dimasa saya menganggur dan hilang arah di Suway. Terima kasih juga telah memberikan wejangan kehidupan kepada saya.
14. Teman-teman kampus seperjuangan yang terintegrasi dalam Himpunan Mahasiswa Kosan Riko (HMKR) Aldy Febriansyah, Restu Kusumo, Riko Pranata, Refanda Faiz Ananta, Rahmat Saputra, Fauzan M. Al-Hazmi, Satria Jamus Nuswantoro yang menemani dikala suka dan duka. Terima Kasih atas dukungan, tawa, dan kebersamaan yang kita lalui bersama. Kalian adalah teman yang selalu memotivasi dan menemani setiap tantangan. Semoga kita bisa terus saling mendukung, tertawa bersama, dan meraih impian di masa depan.
15. Sahabat terbaikku Agus, Sandi, Ajis, Robby. Terima kasih telah menjadi *best bro* saya. Terima kasih telah berkeluh kesah, bertukar pikiran, bercanda tawa. Semoga pertemanan kita bisa terus terjalin sampai kapan pun.
16. Teman-teman “meskipun jarang main tapi adalah teman” Thoriq, Fritz Denis, Aziz, Rino, Ibor, Kheiza, Meiza. Terima kasih telah mau menjadi teman yang baik, semoga kalian diiringi hal baik.

17. Seluruh keluarga besar Jurusan Ilmu Komunikasi Angkatan 2021, atas dukungan dan momen yang dilalui selama masa perkuliahan.
18. Seluruh rekan-rekan bidang HMJ *Advertising*, terima kasih atas momen berharga, waktu yang dilalui, dan momen tak terlupakan yang mengiringiku hingga sampai saat ini. We Are AdSquad!
19. Kepada motor Blade merah kayangan sang penakluk cakrawala, tanpanya saya tidak akan bisa mengelilingi dunia dan mengantarkan saya ke kampus untuk menyelesaikan penelitian ini.
20. Kepada Laptop lamaku sejak tahun 2008, PC pertamaku yang sudah *blue screen*, dan Laptop *gaming* pertamaku. Terima kasih telah menemani untuk masa perkuliahan dan proses penelitian ini.
21. Responden penelitian yang telah meluangkan waktu dan pikirannya, terima kasih telah membantu menyelesaikan penelitian ini.
22. Semua pihak yang membantu penulis dan tidak dapat disebutkan satu persatu, atas motivasi dan dukungan yang diberikan kepada penulis selama masa perkuliahan.
23. Almamaterku tercinta, Universitas Lampung. Terima kasih untuk segala pembelajaran berharga di bangku perkuliahan yang telah membuat penulis menjadi orang yang lebih baik.
24. Teruntuk diriku sendiri. Araf Iqbal Islamy *is A man of focus, commitment and sheer will* yang telah berjuang sampai sekarang. *You did it sir!*

Bandar Lampung, 2 Juli 2025
Penulis,

Araf Iqbal Islamy

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Penelitian	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.5 Kerangka Pikir.....	9
II. TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Penelitian Terdahulu	10
2.2 Komunikasi Visual.....	16
2.3 Komunikasi Efektif.....	18
2.4 Determinisme Teknologi.....	19
2.5 New Media.....	25
2.6 <i>Artificial Intelligence</i>	28
2.7 Desain Grafis	29
III. METODE PENELITIAN	31
3.1 Tipe Penelitian.....	31
3.2 Fokus Penelitian	32
3.3 Subjek Penelitian	32
3.4 Penentuan Informan.....	33
3.5 Sumber Data	33
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.7 Teknik Analisis Data.....	35

3.8	Triangulasi	37
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1	Hasil Penelitian	39
4.1.1	Informan Penelitian.....	39
4.1.2	Hasil Wawancara.....	41
4.1.3	Hasil Observasi Visual	106
4.2	Pembahasan	123
4.2.1	<i>Media Destroy Time and Space</i>	123
4.2.2	<i>The Medium is the Message</i>	126
4.2.3	<i>To Create A New Medium, The Old One Has To Go</i>	129
4.2.4	<i>Whatever Media Is Predominant, Then That Is What The People Will Be</i>	133
4.2.5	<i>There Exists A Drive Toward Efficiency And Speed</i>	136
4.2.6	Pengalaman Mahasiwa Universitas Lampung Terhadap Penggunaan AI dalam Proses Desain	139
4.2.7	Refleksi dan Harapan Mahasiswa Desain Grafis terhadap Masa Depan Profesi di Era AI	141
V.	SIMPULAN & SARAN	143
5.1	Simpulan	143
5.2	Saran	143
	DAFTAR PUSTAKA.....	145

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Terdahulu.....	10
Tabel 2 Informan Penelitian	40
Tabel 3. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa pertanyaan ke-1	42
Tabel 4. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa pertanyaan ke-2.....	44
Tabel 5. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa pertanyaan ke-3.....	45
Tabel 6. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa pertanyaan ke-4.....	47
Tabel 7. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa pertanyaan ke-5.....	48
Tabel 8. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa pertanyaan ke-6.....	50
Tabel 9. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa pertanyaan ke-7.....	53
Tabel 10. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa pertanyaan ke-8.....	55
Tabel 11. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa pertanyaan ke-9.....	58
Tabel 12. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa pertanyaan ke-10.....	59
Tabel 13. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa pertanyaan ke-11	61
Tabel 14. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa pertanyaan ke-14.....	64
Tabel 15. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa pertanyaan ke-13.....	66
Tabel 16. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa pertanyaan ke-14.....	67
Tabel 17. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa pertanyaan ke-15.....	68
Tabel 18. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa pertanyaan ke-16.....	71
Tabel 19. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa pertanyaan ke-17.....	73
Tabel 20. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa pertanyaan ke-18.....	74
Tabel 21. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa pertanyaan ke-19.....	78
Tabel 22. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa pertanyaan ke-20.....	80
Tabel 23. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa pertanyaan ke-21	82
Tabel 24. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa pertanyaan ke-22.....	84
Tabel 25. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa pertanyaan ke-23.....	86
Tabel 26. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa pertanyaan ke-24.....	88
Tabel 27. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa pertanyaan ke-25.....	90
Tabel 28. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa pertanyaan ke-26.....	92
Tabel 29. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa pertanyaan ke-27.....	95
Tabel 30. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa pertanyaan ke-28.....	97
Tabel 31. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa pertanyaan ke-29.....	101
Tabel 32. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa pertanyaan ke-30.....	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Data volume The Most Popular Generative-AI Tools 2023.....	5
Gambar 2. Kerangka Pikir.....	9
Gambar 3. Desain Grafis Karya Nashoha Sandia Ramadhan 1	107
Gambar 4. Desain Grafis Karya Nashoha Sandia Ramadhan 2	108
Gambar 5. Desain Grafis Karya Nashoha Sandia Ramadhan 3	108
Gambar 6. Desain Grafis Karya Aldy Febriansyah 1	110
Gambar 7. Desain Grafis Karya Aldy Febriansyah 2.....	111
Gambar 8. Desain Grafis Karya Aldy Febriansyah 3.....	112
Gambar 9. Desain Grafis Karya Fritz Denis Setyoaji Nugroho 1	113
Gambar 10. Desain Grafis Karya Fritz Denis Setyoaji Nugroho 2.....	114
Gambar 11. Desain Grafis Karya Fritz Denis Setyoaji Nugroho 3	114
Gambar 12. Desain Grafis Karya Fritz Denis Setyoaji Nugroho 1	115
Gambar 13. Desain Grafis Karya Muhammad Farhan Agustino 1	116
Gambar 14. Desain Grafis Karya Muhammad Farhan Agustino 2	117
Gambar 15. Desain Grafis Karya Muhammad Keiza Twevaldrian 1	118
Gambar 16 Desain Grafis Karya Muhammad Keiza Twevaldrian 2	118
Gambar 17. Desain Grafis Karya Muhammad Keiza Twevaldrian 3	119
Gambar 18. Desain Grafis Karya Muhammad Ilham Syukri 1.....	120
Gambar 19 Desain Grafis Karya Muhammad Ilham Syukri 2.....	121
Gambar 20 Desain Grafis Karya Nashoha Sandia Ramadhan 4.....	131
Gambar 21. Desain Grafis Karya Nashoha Sandia Ramadhan 5	132

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi *Artificial Intelligence* (AI) telah berkembang dengan sangat cepat dalam beberapa tahun terakhir, *Artificial Intelligence* dapat menghadirkan berbagai media dan aplikasi yang baru dalam merevolusi berbagai industri. Banyak perangkat lunak yang berbasis AI menawarkan fitur-fitur yang dapat memudahkan para desainer untuk membuat suatu karya desain karena tidak memakan waktu dan juga dapat menghasilkan ide-ide yang kreatif dalam meningkatkan kualitas mereka dalam bekerja. Kehadiran teknologi *Artificial Intelligence* (AI) sebagai teknologi yang semakin sering digunakan saat ini jadi salah satu hal yang berpengaruh pada perubahan sosial masyarakat. Perkembangan teknologi ini menuntut masyarakat untuk bersiap menghadapi berbagai dampak yang mungkin timbul.

Implementasi teknologi AI ini secara tidak langsung memengaruhi struktur sosial dan pola kehidupan yang sudah ada di masyarakat, karena aplikasinya tersebar luas di berbagai sektor (Restiawan & Ula, 2023). Faktor manusia sering menjadi masalah utama dalam setiap kegiatan. Organisasi sebagai kesatuan sosial yang dikoordinasikan secara sadar, membutuhkan Sumber Daya Manusia (SDM) berkualitas untuk beroperasi secara efektif. Kualitas SDM yang baik sangat vital bagi perusahaan dan menjadi kebutuhan utama. Parameter kunci untuk menilai kualitas sektor SDM adalah produktivitas tenaga kerja. Oleh karena itu, bisnis harus memiliki indikator yang jelas untuk menilai produktivitas tenaga kerja (Wahyuningsih, 2018).

Desain grafis adalah suatu bentuk visual yang menggunakan media gambar untuk menyampaikan informasi dan pesan seefektif mungkin. Desain Grafis memiliki unsur gambar berupa teks, simbol-simbol dan bentuk-bentuk yang memiliki makna dan arti seni yang dapat dinikmati oleh semua orang yang melihatnya. Desain Grafis mengarah kepada proses pembuatan, pemodelan dan

merancang suatu karya melibatkan penerapan berbagai metode tertentu agar dapat menghasilkan sebuah produk atau rancangan. Desain Grafis sendiri mencakup kemampuan seorang desainer, keterampilan visual, serta keahlian dalam memilih ilustrasi, menciptakan imajinasi, menggunakan fotografi, serta mengolah tata letak, warna, dan gambar. Desain Grafis sangat erat kaitannya dengan proses perancangan, karena perancangan memainkan peran penting dalam menciptakan sebuah karya dengan memadukan unsur seni dan disiplin ilmu.

Seorang desainer grafis perlu menguasai berbagai elemen seperti bentuk, tekstur, garis, ruang, dan warna dalam menciptakan sebuah karya, selain juga memiliki kreativitas, ide, imajinasi, dan keterampilan. Selain itu, desainer grafis harus mampu mengembangkan konsep visual baik secara manual maupun dengan bantuan perangkat lunak. Penggunaan komputer memungkinkan desainer melihat hasil tata letak atau mengubah tipografi secara langsung tanpa harus menggunakan tinta atau pena. Hal ini juga membuat proses perubahan dalam perancangan desain menjadi lebih praktis. Namun, meskipun kecerdasan buatan memiliki potensi besar, tantangan juga muncul dalam penerapannya. Dari aspek etika, perlindungan data, hingga pergeseran paradigma dalam sistem pembelajaran, semua memerlukan pertimbangan yang mendalam untuk penerapan yang memberikan dampak positif dan berkelanjutan.

Dari mulai efektivitas, seperti efisien waktu, kerapian suatu karya, biaya, hingga kemudahan cara pakai perlu dipertimbangkan. Berbagai pertimbangan itu, misalnya menyangkut tingkat kesulitan atau kemudahan dalam menggunakan teknologi AI serta risiko bagi para pembuat karya dalam menggunakannya. Semua aspek penggunaan AI, seperti teknologi pengenalan wajah dan prediksi teks hingga personalisasi laman media sosial, rentan terhadap potensi plagiarisme. Tidak hanya itu, kehadiran teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam kehidupan sehari-hari yang semakin meluas juga dapat menimbulkan kekhawatiran. Fitur AI dan risiko internal pengguna adalah faktor utama yang

memengaruhi efektivitasnya. Meskipun bermanfaat, penggunaan AI juga memunculkan sejumlah tantangan yang perlu diatasi.

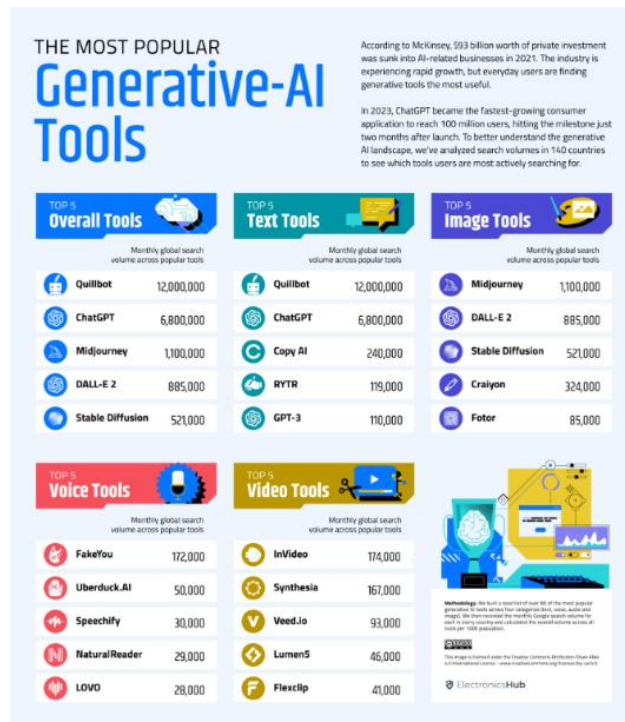
Tiap desainer memiliki proses berkomunikasi visual yang berbeda. Sekarang aplikasi Kecerdasan buatan dari memakai algoritma yang terprogram dan berulang. Sebagian besar dari pengguna melakukan tindakan melalui mesin pembelajaran otomatis. Desainer grafis berperan penting dalam menyusun elemen-elemen untuk menciptakan pesan yang jelas dan efektif kepada audiens. Desainer memiliki kemampuan berkomunikasi visual dalam membuat desainnya agar mudah dikomunikasikan hasil desain mereka.

Sebelum ada teknologi *AI image generated*, para desainer membuat instrumen visual dengan mencari membuat gambar, mencari gambar dari internet, membeli lisensi gambar, ataupun dengan cara memfoto instrumen visual mereka. Sebagian desainer grafis menggunakan instrumen visual mereka dengan hasil *AI image generated* yang dibuat dengan *prompt* atau instruksi atau perintah yang diberikan untuk sistem AI. Dengan adanya perkembangan *Artificial Intelligence* proses mereka bekerja bisa lebih cepat, namun juga memunculkan tantangan baru mengenai bagaimana penggunaan AI memengaruhi kemampuan desainer grafis dalam menyampaikan pesan visual.

Komunikasi visual adalah metode komunikasi yang dikirimkan melalui gambar oleh komunikator dan diterima oleh komunikan melalui indera penglihatan, lalu diproses dengan cara tertentu. Adi Kusrianto menjelaskan bahwa Komunikasi visual, yang bergantung pada mata sebagai alat penglihatan, adalah bentuk komunikasi yang menggunakan bahasa visual dengan unsur dasar berupa berbagai elemen yang dapat dilihat dan dimanfaatkan untuk menyampaikan arti, makna, atau pesan. Proses pembuatan desain grafis berfungsi untuk menyampaikan pesan dari komunikator untuk komunikan/audiens secara visual.

Desain grafis menjadi bagian dari komunikasi visual. Ilmu komunikasi berperan dalam proses penyampaian pesan melalui berbagai media, termasuk desain grafis. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan AI dapat membantu menyajikan informasi yang lebih efisien dalam pembuatan desain grafis misalnya dalam pembuatan ilustrasi, *layouting* dan lain-lain. Komunikasi visual berfungsi sebagai elemen yang mendukung penyampaian pesan. Elemen-elemen komunikasi harus diperhatikan dalam desain grafis baik yang manual maupun yang dibantu oleh AI seperti tipografi, warna, *layout* dan lain-lain agar informasi yang disampaikan sesuai dengan tujuan komunikasinya. Kecerdasan buatan/ *Artificial Intelligence* (AI) memiliki dampak yang sangat besar pada produktivitas desainer grafis untuk menghasilkan karya produksi mereka. AI dapat otomatis dalam mengerjakan tugas-tugas yang dapat memakan waktu seperti mengedit foto, pemilihan warna, dan tipografi AI juga dapat digunakan para desainer untuk membuat desain untuk audiens tertentu.

Menurut ElectronicsHub, berdasarkan data volume pencarian tahun 2023, Midjourney menempati urutan teratas dengan 1,1 juta pencarian global per bulan, diikuti oleh Dall-E dengan 885.000 pencarian. Alat-alat ini banyak digunakan untuk menghasilkan gambar ilustrasi dengan kualitas tinggi hasil dari *prompt*. Stable Diffusion juga alat AI *open source* yang menempati posisi ketiga dengan 521.000 pencarian yang dikenal karena fleksibilitasnya untuk komunitas AI. Selain itu, Crayon dengan 324.000 pencarian dan Fotor dengan 85.000 pencarian yang menawarkan Solusi unik untuk pengeditan dan pembuatan gambar yang menjadikan platform-platform tersebut penting untuk desainer dan seniman yang ingin memanfaatkan AI dalam pekerjaannya.



Gambar 1. Data volume The Most Popular Generative-AI Tools 2023

Dampak AI dalam komunikasi visual juga memiliki dampak positif dan negatif pada desainer grafis, mahasiswa, masyarakat, dan lainnya. Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan AI dalam seni telah menjadi topik diskusi dan perdebatan. Beberapa orang melihat AI sebagai alat yang akan menghancurkan kreativitas manusia dalam bidang seni, sementara yang lain melihatnya sebagai peluang baru yang menarik.

Menurut Bahaa Mustafa (2023) hasil survei dan wawancara yang dilakukan dengan desainer grafis dan industri ahli tentang dampak AI pada desainer grafis, survei *online* yang diberikan kepada desainer grafis mengungkapkan bahwa mayoritas responden (75%) melaporkan bahwa AI memiliki dampak positif pada pekerjaan mereka, para desainer grafis menyebutkan beberapa manfaat penggunaan AI dalam pekerjaan mereka yaitu alur kerja yang ditingkatkan, banyak desainer grafis melaporkan bahwa teknologi AI telah meningkatkan alur kerja mereka dan memungkinkan mereka menyelesaikan tugas lebih cepat dan efisien. Kedua AI meningkatkan kreativitas, sejumlah besar responden melaporkan bahwa AI telah membuka peluang kreatif baru dan memungkinkan

mereka bereksperimen dengan teknik desain baru yang tidak akan mereka lakukan sebelumnya. Ketiga Hasil yang lebih baik, banyak desainer grafis melaporkan bahwa teknologi AI telah memungkinkan mereka menghasilkan desain yang lebih akurat dan berkualitas tinggi yang juga menghasilkan peningkatan kepuasan klien.

Akan tetapi, survei tersebut juga mengungkapkan adanya tantangan dalam penggunaan AI dalam desain grafis. Tantangan yang paling umum disebutkan oleh desainer grafis yaitu keterbatasan teknologi AI saat ini, beberapa desainer grafis melaporkan bahwa sistem AI saat ini terbatas kemampuannya dan tidak selalu dapat menghasilkan hasil yang diinginkan. Kedua keterampilan teknis yang dibutuhkan, beberapa desainer grafis melaporkan bahwa mereka memerlukan keterampilan teknis tingkat tinggi untuk menggunakan teknologi AI secara efektif yang dapat menjadi hambatan bagi sebagian desainer.

Idealnya desainer dapat sepenuhnya mengandalkan imajinasi dan keterampilan tangan untuk menciptakan karya desain yang orisinal. Tetapi, dengan hadirnya teknologi generatif AI, proses tersebut mengalami perubahan signifikan. Teknologi ini memengaruhi cara kerja desainer, di mana meskipun desainer tetap mengendalikan keseluruhan proses kreatif, banyak elemen desain yang sekarang dapat dihasilkan dengan bantuan AI, sehingga desain grafis yang dihasilkan tidak lagi sepenuhnya murni dari imajinasi desainer itu sendiri. Hal ini menciptakan ketidaksesuaian antara proses kreatif yang ideal dan kenyataan baru yang melibatkan AI dalam setiap tahapan desain.

Mahasiswa di Universitas Lampung mulai memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam pembuatan desain grafis. Penggunaan AI ini membantu mereka untuk mempercepat proses desain, seperti pembuatan *feeds* Instagram, *banner*, dan *flyer* untuk keperluan himpunan atau organisasi. Teknologi AI, dengan fitur *generative prompt* otomatis, memungkinkan pembuatan desain yang lebih efisien. Namun, penggunaan AI dalam desain grafis juga berpengaruh pada berkurangnya sentuhan kreatif manusia. Hal ini berdampak

pada kemampuan komunikasi visual mahasiswa, di mana pengaruh desain dalam penyampaian pesan yang efektif bisa jadi tidak seoptimal jika dibandingkan dengan hasil yang sepenuhnya dibuat dengan manual dari tangan desainer grafis.

Dalam penelitian ini, kemampuan komunikasi visual dipahami sebagai performa mahasiswa desainer grafis dalam menyampaikan pesan secara visual melalui bantuan teknologi *Artificial Intelligence*. Penelitian ini menyoroti pada bagaimana penggunaan AI memengaruhi kecepatan kerja, efisiensi proses kreatif, dan kualitas penyampaian pesan yaitu komunikasi visual dalam desain. Penelitian ini juga melihat apakah penggunaan AI justru mengurangi *skill* desain dan orisinalitas mahasiswa, atau sebaliknya, membantu mereka dalam menciptakan desain yang lebih komunikatif dan efektif secara visual.

Oleh karena itu, pentingnya untuk memahami sejauh mana penggunaan AI berdampak pada kemampuan komunikasi visual seseorang. Penelitian ini bertujuan untuk menggali persepsi mahasiswa Universitas Lampung yang terlibat dalam desain grafis terhadap penggunaan AI dalam kemampuan mereka menyampaikan pesan secara visual, dengan mengidentifikasi perubahan apa yang terjadi dalam keterampilan mereka seperti bagaimana komunikasi visual yang dihasilkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian mendalam mengenai permasalahan tersebut dengan judul **ANALISIS KEMAMPUAN KOMUNIKASI VISUAL MAHASISWA UNIVERSITAS LAMPUNG DALAM PENGGUNAAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE***.

1.2 Rumusan Penelitian

Peneliti merumuskan masalah berikut untuk diteliti berdasarkan uraian diatas :
Bagaimana kemampuan komunikasi visual mahasiswa Universitas Lampung yang terlibat dalam desain grafis dalam penggunaan *Artificial Intelligence*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi latar belakang masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana mendefinisikan kemampuan komunikasi visual mahasiswa Universitas Lampung yang terlibat dalam desain grafis dalam penggunaan *Artificial Intelligence*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan diberikan melalui penelitian ini dapat dibagi menjadi beberapa aspek, mencakup manfaat teoritis dan praktis.

A. Manfaat Teoritis

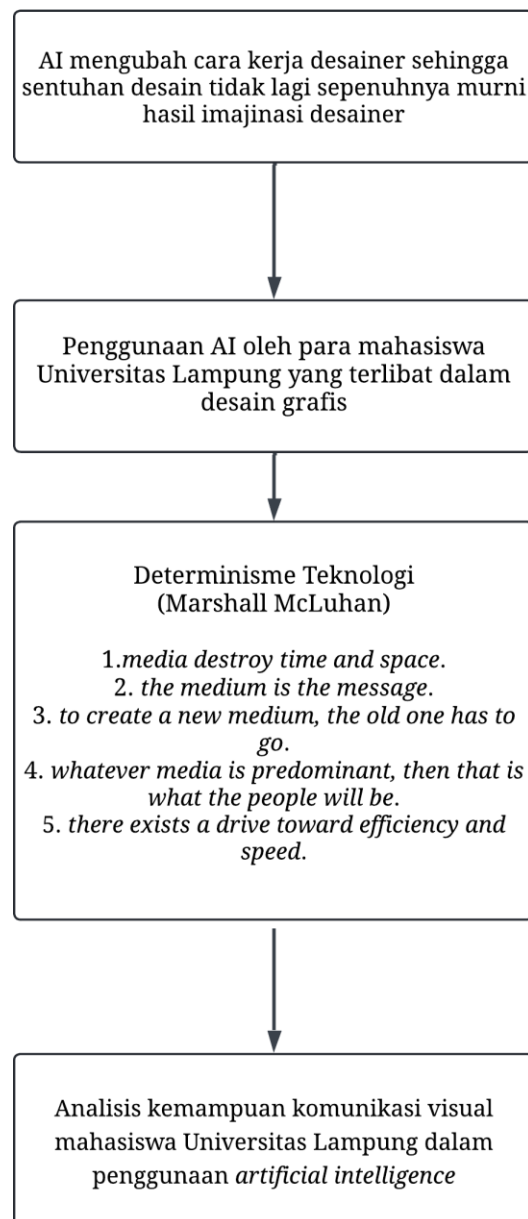
Dengan adanya penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi terhadap pengembangan teori dalam Ilmu Komunikasi khususnya komunikasi visual dalam konteks integrasi teknologi *Artificial Intelligence* dalam proses desain. Penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan pemahaman tentang bagaimana *Artificial Intelligence* memengaruhi keterampilan komunikasi visual desainer grafis, baik dari efektifitas, maupun kualitas pesan yang disampaikan melalui desain grafis.

B. Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki manfaat sebagai pemenuhan syarat peneliti untuk meraih gelar sarjana tingkat strata (S1) pada Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung. Manfaat lainnya peneliti berharap dengan adanya penelitian ini, dapat dijadikan bahan bagi desainer grafis Universitas Lampung dalam Meningkatkan kualitas dan efisiensi dalam penggunaan teknologi AI dan juga untuk memahami bagaimana AI dapat meningkatkan efektifitas dan kualitas desain grafis, sekaligus membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan komunikasi visual yang lebih baik.

1.5 Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah konsep atau model yang menggambarkan alur pemikiran yang digunakan untuk menjelaskan bagaimana elemen dalam sebuah penelitian saling berkaitan. Dalam penelitian ini kerangka pikir yang digunakan akan menjelaskan hubungan antara penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* dalam kemampuan komunikasi visual desainer grafis mahasiswa Universitas Lampung.



Gambar 2. Kerangka Pikir

Sumber: Diolah Peneliti, 2024

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Sebelum melakukan penelitian ini, penulis terlebih dahulu melakukan riset dan mendalami berbagai penelitian sebelumnya yang memiliki relevansi dengan topik yang diteliti. Penelitian terdahulu yang digunakan penulis memiliki kesamaan dengan penelitian yang disusun, yang berkaitan dengan penggunaan *artificial intelligence* dan juga penggunaan komunikasi visual. Berikut adalah rangkuman dari penelitian-penelitian terdahulu sebagai referensi peneliti.

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

1	Nama Peneliti	Alfin Wafiaadin Fadhlhan Ramdhani dan Ari Susanti
	Judul Penelitian	Pemanfaatan Teknologi OpenAI DALL-E 2 dalam Meningkatkan Kreativitas Desainer Grafis pada Komunitas Desain Grafis Indonesia.
	Metode Penelitian	Penelitian kualitatif dengan wawancara mendalam terhadap 15 anggota aktif komunitas desain grafis di Indonesia.
	Hasil Penelitian	Teknologi OpenAI DALL-E 2 mendorong kreativitas desainer dengan menciptakan variasi desain yang inovatif dan efektif. Namun, ada beberapa tantangan yang muncul, seperti keterbatasan dalam memahami deskripsi pengguna, serta isu etika dan hak kekayaan intelektual.
	Perbedaan	Penelitian DALL-E 2 berfokus pada penerapan teknologi generatif untuk meningkatkan kreativitas komunitas desainer grafis, Hasil penelitian DALL-E 2 menekankan efisiensi dan

		eksplorasi kreatif, Sementara itu penelitian yang sedang disusun oleh penulis akan berfokus menilai dampak AI dalam kemampuan komunikasi visual mahasiswa. Penelitian DALL-E 2 menggunakan wawancara untuk menggali pengalaman pengguna, sedangkan penelitian AI mungkin mencakup metode eksperimen atau pengukuran terfokus pada keterampilan komunikasi visual.
2	Nama Peneliti	Clarissa Adeline & Irwansyah
	Judul Penelitian	Determinisme Teknologi: Penggunaan ICT dalam Pembelajaran Daring
	Metode Penelitian	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode systematic literature review yang dilengkapi observasi dan wawancara semi-terstruktur terhadap dua informan di bidang pendidikan daring.
	Hasil Penelitian	Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan ICT (<i>Information and Communication Technology</i>) sangat menentukan setiap tahap pembelajaran daring (persiapan, pelaksanaan, evaluasi). Teknologi menjadi faktor utama dalam transformasi pembelajaran selama pandemi.
	Perbedaan	Penelitian ini lebih fokus pada determinisme teknologi dalam konteks pendidikan daring dan penggunaan ICT umum, sedangkan penelitian yang sedang ditulis oleh peneliti menitikberatkan pada penggunaan teknologi AI dalam ranah desain grafis dan dampaknya dalam kemampuan komunikasi visual mahasiswa.

	Kontribusi bagi Peneliti	Penelitian ini mendukung argumen bahwa teknologi dapat menjadi kekuatan dominan dalam mengubah proses pembelajaran dan penyampaian informasi, relevan untuk menguatkan posisi bahwa AI juga berperan besar dalam mengubah proses kreatif dan komunikasi visual di bidang desain grafis.
	Kontribusi bagi Peneliti	Menunjukkan bagaimana teknologi AI seperti DALL-E 2 mendukung kreativitas yang berdampak pada penyampaian pesan visual lebih variatif dan unik. Relevan untuk mengeksplorasi peran AI dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa Universitas Lampung dalam komunikasi visual.
3	Nama Peneliti	Muhammad Muhaemin
	Judul Penelitian	Analisis Pemanfaatan <i>Artificial Intelligence</i> (AI) sebagai Referensi dalam Desain Komunikasi Visual
	Metode Penelitian	Penelitian eksploratif dengan pendekatan deskriptif analitik. Prosedur penelitian melibatkan eksplorasi kata kunci, uji coba instruksi (<i>prompt</i>) pada platform AI seperti Midjourney, dan analisis hasil berdasarkan penggunaan instruksi tersebut.
	Hasil Penelitian	Platform AI populer seperti Midjourney dapat dimanfaatkan sebagai referensi untuk menciptakan karya desain komunikasi visual. Kualitas gambar yang dihasilkan sangat dipengaruhi oleh kejelasan instruksi (<i>prompt</i>). Penelitian ini menggarisbawahi bahwa AI mampu mempercepat dan memperkaya proses

		desain dengan menyediakan berbagai referensi visual yang relevan.
	Perbedaan	Penelitian AI ini fokus pada eksplorasi kemampuan AI sebagai alat bantu desain yang memberikan referensi visual berdasarkan <i>prompt</i> , sementara penelitian penggunaannya terhadap desainer grafis Universitas Lampung akan lebih menilai dampak langsung teknologi AI terhadap kemampuan individu dalam komunikasi visual. Penelitian eksploratif ini berbasis uji coba teknis, sedangkan penelitian yang sedang disusun oleh penulis akan berfokus menggunakan survei, eksperimen, atau studi kasus untuk menilai pengaruh AI terhadap kreativitas, efisiensi, dan hasil desain mahasiswa.
	Kontribusi bagi Peneliti	Kontribusi penelitian ini yaitu pentingnya kejelasan <i>prompt</i> dalam menghasilkan visual. Ini relevan untuk menilai bagaimana mahasiswa memanfaatkan AI untuk memperkuat kemampuan mereka menyampaikan ide melalui visual yang tepat dan efektif.
4	Nama Peneliti	Neny Sulistianingsih, Hasbullah, dan Galih Hendro Martono.
	Judul Penelitian	Analisis Dampak Pelatihan Canva dalam Komunikasi Visual
	Metode Penelitian	Menggunakan pendekatan partisipatif dengan metode <i>service learning</i> . Pelatihan dilakukan melalui demonstrasi, latihan langsung, serta evaluasi menggunakan kuesioner sebelum dan setelah pelatihan.
	Hasil Penelitian	Pelatihan Canva meningkatkan kepercayaan diri, keterampilan desain grafis, dan penerapan prinsip

		desain visual staf akademik. Perubahan positif juga terlihat dalam perilaku mereka, seperti peningkatan frekuensi penerapan prinsip desain visual dalam tugas sehari-hari, serta munculnya pemimpin lokal yang lebih terampil dalam komunikasi visual.
	Perbedaan	Penelitian ini menekankan pada peningkatan kemampuan komunikasi visual staf akademik melalui pelatihan penggunaan alat desain grafis, Penelitian ini juga berfokus pada keterampilan teknis dan implementasi praktis, sementara itu penelitian yang sedang disusun oleh penulis akan berfokus lebih mengeksplorasi bagaimana teknologi kecerdasan buatan memengaruhi cara mahasiswa desain grafis menghasilkan karya visual yang kreatif dan efektif yang mencakup aspek kreativitas, efisiensi, dan dampak teknologi dalam komunikasi visual.
	Kontribusi bagi Peneliti	Menyoroti dampak pelatihan alat desain sederhana terhadap komunikasi visual. Berguna sebagai pembanding dampak teknologi AI terhadap penyampaian pesan visual mahasiswa dibandingkan dengan alat berbasis <i>template</i> .
5	Nama Peneliti	Ferdinandus Jehalut
	Judul Penelitian	Kerangka Konseptual Teori Determinisme Teknologi
	Metode Penelitian	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan (<i>literature study</i>). Peneliti melakukan analisis deskriptif terhadap berbagai literatur nasional dan internasional mengenai determinisme teknologi.

	Hasil Penelitian	Penelitian ini menemukan bahwa teori determinisme teknologi memandang teknologi sebagai kekuatan otonom yang mendorong transformasi sosial. Jehalut menguraikan sejarah, asumsi utama (termasuk media sebagai penentu tindakan manusia), serta membedakan antara determinisme keras dan lunak.
	Perbedaan	Penelitian Jehalut bersifat teoritis-konseptual tanpa mengaitkan langsung ke bidang desain grafis ataupun ke dalam konteks mahasiswa pengguna AI. Sedangkan penelitian yang ditulis oleh peneliti fokus menerapkan teori ini dalam mengkaji dampak penggunaan AI dalam kemampuan komunikasi visual mahasiswa desain grafis Universitas Lampung.
	Kontribusi Bagi Peneliti	Penelitian ini memberikan dasar konseptual kuat tentang teori determinisme teknologi, termasuk asumsi-asumsinya, yang dapat digunakan untuk menjelaskan mengapa teknologi (dalam hal ini AI) mampu mempengaruhi proses komunikasi visual mahasiswa desain grafis.

Sumber: Diolah peneliti, 2024

Kelima penelitian tersebut sama-sama menyoroti bagaimana perkembangan teknologi, baik AI maupun ICT, membentuk proses kreatif, komunikasi visual, atau perilaku sosial. Semua penelitian ini memperlihatkan bahwa teknologi memiliki pengaruh besar terhadap pola pikir, kreativitas, dan cara individu berinteraksi dalam bidang masing-masing, sejalan dengan fokus penelitian yang sedang disusun oleh peneliti yang mengkaji penggunaan AI dalam membentuk kemampuan komunikasi visual mahasiswa desain grafis.

Perbedaannya, beberapa penelitian lebih fokus pada kreativitas umum (Alfin & Muhaemin), pendidikan daring berbasis ICT (Clarissa & Irwansyah), pelatihan alat desain sederhana (Neny dkk.), atau pengembangan teori determinisme teknologi

(Jehalut). Sementara penelitian yang sedang disusun oleh peneliti lebih spesifik mengeksplorasi bagaimana penggunaan AI berhubungan dengan kemampuan komunikasi visual mahasiswa desain grafis, bukan sekadar pada kreativitas, pendidikan daring, atau teori konseptual.

2.2 Komunikasi Visual

Komunikasi visual merupakan proses mengirimkan ide, informasi, atau pesan dengan memanfaatkan elemen-elemen visual, seperti gambar, teks, simbol, warna, dan bentuk. Menurut Pundra Rengga (2021), komunikasi visual merupakan proses penyampaian pesan dari satu individu (komunikator) ke individu lain (komunikan) melalui media tertentu, yang kemudian memunculkan umpan balik. Sementara itu, visual mengacu pada segala sesuatu yang dapat diamati dengan indera penglihatan. Berdasarkan kedua definisi tersebut, komunikasi visual dapat dimaknai sebagai proses penyampaian dan penerimaan pesan dalam bentuk visual antara komunikator dan komunikan yang menghasilkan tanggapan tertentu. Menurut Martin dalam Pundra (2021), Komunikasi visual merupakan segala jenis pesan yang memicu indra penglihatan dan dapat dimengerti oleh individu yang melihatnya.

Menurut Barry (2021) komunikasi visual adalah subjek yang memiliki banyak aspek yang mengeksplorasi bagaimana informasi dari dunia luar disampaikan kepada kita melalui mata. Prosesnya bisa melibatkan identifikasi sederhana seperti menemukan kunci atau bisa juga merupakan organisasi yang sangat kompleks dari berbagai kekuatan di mana motif atau metode mungkin tidak terlihat.

Sudut pandang dalam komunikasi visual terbagi menjadi dua, yaitu teknologi informasi dan linguistik. Dari sudut pandang teknologi informasi, komunikasi visual dilihat sebagai proses penyampaian ide menggunakan gambar, tulisan, simbol, dan lainnya secara linear, dari satu pihak (A) ke pihak lain (B). Pendekatan ini menganggap bahwa pesan disampaikan dalam satu arah tanpa memperhitungkan adanya umpan balik. Sementara itu, dari sudut pandang

linguistik, komunikasi visual dipahami sebagai proses penciptaan dan penafsiran makna melalui penggunaan bahasa.

Dalam komunikasi visual terdapat berbagai komponen atau unsur untuk mendukung penyampaian pesan agar dapat diterima dengan baik oleh komunikan. Unsur-unsur tersebut di antaranya:

a. Bentuk

Menurut Kusrianto (2009), bentuk (*shape*) adalah wujud dari sesuatu, seperti lingkaran, elips, persegi panjang, segitiga, dan lain-lain. Dalam proses desain logo, bentuk memiliki peran penting karena bentuk geometris dapat menjadi simbol yang membawa nilai sentimental tertentu.

b. Warna

Kusrianto (2009, hlm. 46) juga menjelaskan bahwa warna secara visual memiliki kekuatan dan fungsi untuk memengaruhi persepsi audiens, di mana setiap warna dapat menghasilkan reaksi psikologis tertentu.

c. Tata Letak (*Layout*)

Menurut Pujiriyanto (2007, hlm. 71), tata letak adalah sketsa rancangan awal yang menggambarkan organisasi unsur-unsur komunikasi grafis. Tata letak bertujuan untuk menghasilkan media komunikasi visual yang komunikatif, estetik, persuasif, menarik perhatian, dan mendukung pencapaian tujuan secara efektif.

d. Tipografi

Kusrianto (2007, hlm. 22) menyebutkan bahwa tipografi merupakan seni dan teknik memilih serta menata huruf dengan pengaturan dalam ruang desain, bertujuan untuk menciptakan kesan tertentu dan memberikan kenyamanan maksimal dalam membaca. Tipografi mempelajari karakteristik, anatomi, ekspresi, persepsi, serta pesan visual dari huruf.

e. Ritme

Menurut Lauer (2008, hlm. 122), ritme dalam komunikasi visual adalah pola keteraturan yang tercipta dengan mengatur ruang antar elemen. Ritme ini dapat berupa ritme garis, ritme bidang warna, dan ritme bentuk yang menciptakan alur visual teratur dalam desain.

Kemampuan komunikasi visual merupakan keterampilan dalam menyampaikan pesan atau informasi secara efektif melalui elemen-elemen visual yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan. Menurut Lester (2014), komunikasi visual adalah proses transmisi ide dan informasi dalam bentuk-bentuk yang dapat dilihat, seperti tanda, tipografi, ilustrasi, warna, hingga media elektronik. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi visual tidak hanya soal estetika, tetapi juga soal seberapa efektif elemen visual tersebut mampu menyampaikan makna kepada audiens. Dalam konteks desain grafis, kemampuan ini menjadi krusial karena seorang desainer harus mampu mentransformasikan pesan verbal atau ide abstrak menjadi bentuk visual yang komunikatif dan mudah dipahami.

Dalam konteks penelitian ini, kemampuan komunikasi visual mahasiswa dievaluasi berdasarkan performa mereka dalam menggunakan AI untuk merancang pesan visual. Hal ini mencakup bagaimana AI memengaruhi kecepatan kerja, efisiensi, dan kreativitas dalam proses desain. Penelitian ini juga mengeksplorasi apakah penggunaan AI meningkatkan kualitas komunikasi visual atau justru menjadi hambatan dalam proses berpikir kreatif dan orisinalitas mahasiswa dalam menghasilkan karya desain.

2.3 Komunikasi Efektif

Komunikasi efektif proses penyampaian pesan dari pengirim (komunikator) kepada penerima (komunikan) yang menghasilkan hubungan yang baik. Menurut Nurlala dkk (2024) menyatakan bahwa Berkomunikasi secara efektif berarti komunikator dan komunikan sama-sama memahami pesan yang disampaikan. Komunikasi yang efektif dicirikan oleh adanya pemahaman

bersama, mampu menciptakan rasa senang, memengaruhi sikap, memperbaiki hubungan sosial, dan pada akhirnya mendorong timbulnya suatu tindakan.

Dengan mempertimbangkan pentingnya komunikasi dalam membangun hubungan yang baik, meningkatkan produktivitas, dan mencapai tujuan bersama, Fisher menyatakan bahwa komunikasi yang efektif memerlukan kejelasan pesan dan konfirmasi pemahaman, yang dapat disamakan dengan pengiriman sinyal yang jelas dan penerimaan yang tepat dalam model mekanis.

Dalam konteks penelitian ini, komunikasi efektif diukur melalui sejauh mana pesan visual yang dihasilkan mahasiswa dengan bantuan AI dapat dipahami audiens, sesuai dengan tujuan desainnya. Indikator komunikasi efektif mengacu pada teori Nurlela dkk. (2024), yaitu: adanya pemahaman bersama antara pembuat dan penerima pesan visual, terciptanya respon atau umpan balik, serta kemampuan pesan visual memengaruhi sikap atau mendorong tindakan audiens

2.4 Determinisme Teknologi

Determinisme teknologi merupakan suatu pandangan yang menyatakan bahwa teknologi berperan besar dalam mempengaruhi perubahan sosial. Konsep ini pertama kali diperkenalkan oleh Thorstein Veblen pada tahun 1920, tetapi kemudian lebih dikenal luas melalui Marshall McLuhan dalam bukunya "*The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*" yang diterbitkan pada tahun 1962. Secara keseluruhan, teori determinisme teknologi menyatakan bahwa teknologi, khususnya media, memengaruhi cara berpikir, merasakan, dan bertindak individu dalam kehidupan masyarakat.

Determinisme teknologi mengacu pada pendekatan yang menjelaskan bahwa penggunaan teknologi dipengaruhi baik oleh pengguna dan lingkungannya, tetapi juga, yang terpenting, oleh teknologi itu sendiri. Awalnya, teknologi diciptakan oleh manusia untuk mempermudah pekerjaan dan komunikasi. Namun, seiring waktu, teknologi justru memengaruhi hampir segala aspek yang dilakukan oleh manusia.

Menurut Ratmanto (2005), penganut determinisme teknologi beranggapan bahwa teknologi, baik secara langsung maupun tidak langsung, berperan sebagai faktor utama dalam mendorong perubahan sosial. Disadari atau tidak, teknologi memiliki keterkaitan yang kuat dengan masyarakat. Secara konseptual, para pendukung determinisme teknologi dapat dikategorikan ke dalam dua kelompok, yakni kelompok optimis dan pesimis.

Teori determinisme teknologi juga memiliki beberapa klaim (Jehalut, 2023). Pertama, *media destroy time and space*. Ketika segala sesuatu bisa terjadi secara real time, batas-batas spasial atau lokalitas dan waktu mengalami peluruhan. Sebagai contoh, pertandingan piala dunia yang berlangsung di Qatar yang disiarkan secara live streaming dapat disaksikan oleh para penonton di seluruh dunia pada waktu yang sama. Di sini jarak tidak lagi menjadi penghambat. Manusia bisa menembus batas ruang dan waktu. Dalam konteks penggunaan AI pada desain grafis, desainer grafis kini dapat menggunakan platform desain berbasis AI seperti Canva AI, Adobe Firefly, atau Midjourney dll. untuk membuat desain dalam hitungan detik dari mana saja di dunia. Misalnya, seorang desainer di Lampung bisa langsung mengerjakan pesanan klien dari London hanya dengan koneksi internet dan tools AI. Jarak dan zona waktu tak lagi menjadi hambatan.

Kedua, *the medium is the message*. Bagi McLuhan (dalam Jehalut, 2023), media bukan hanya sebagai perantara, melainkan juga sebagai pesan. Pesan WhatsApp seorang gadis kepada kekasihnya yang dicentang dua tetapi tidak dibaca sehari-hari, misalnya, menunjukkan bahwa kekasihnya menginginkan hubungan mereka segera berakhir. Di sini WhatsApp bukan hanya sebagai perantara pesan, melainkan juga fitur-fitur di dalamnya memuat pesan tertentu.

Dalam konteks penggunaan AI pada desain grafis, *the medium is the message* dapat dipahami bahwa penggunaan AI sebagai medium menghasilkan kesan atau makna tertentu yang melekat pada karya visual itu sendiri. Misalnya, ketika seorang desainer menggunakan Midjourney atau Adobe Firefly untuk menghasilkan ilustrasi poster acara dalam hitungan detik, audiens yang melihat karya tersebut langsung menangkap nuansa bahwa desain tersebut dibuat

dengan bantuan teknologi AI karena memiliki ciri khas *high resolution, unreal detail*, atau gaya visual yang sangat generatif. Di sini, bukan hanya isi pesannya yang dikomunikasikan (misalnya informasi acara), tetapi cara atau media pembuatannya (AI) juga ikut menyampaikan pesan bahwa karya tersebut berasal dari zaman yang serba otomatis dan teknologi canggih. Mediumnya yaitu AI menjadi bagian dari pesan itu sendiri.

Ketiga, *to create a new medium, the old one has to go*. Sebagai contoh, agar televisi digital laku di pasaran, orang harus meninggalkan televisi analog. Dalam konteks penggunaan AI pada desain grafis, dengan hadirnya AI seperti DALL·E atau Adobe Sensei, metode tradisional menggambar manual atau menggunakan *software* seperti Adobe Illustrator atau Adobe Photoshop perlahan mulai ditinggalkan oleh sebagian desainer, terutama dalam pekerjaan yang mengejar efisiensi dan kecepatan. AI menjadi medium baru yang menggeser medium lama.

Keempat, *whatever media is predominant, then that is what the people will be*. Ketika penggunaan gawai dan Internet dominan di tengah masyarakat, misalnya, banyak komunikasi atau proses transmisi informasi terjadi melalui media itu. Dalam konteks penggunaan AI dalam desain grafis, ketika media AI seperti Midjourney atau Canva AI menjadi dominan dalam dunia desain grafis, mahasiswa pun ikut menyesuaikan diri. Proses desain yang dulu manual kini digantikan dengan *prompt* dan hasil instan. Proses transmisi pesan visual juga berubah. Pesan yang disampaikan tidak hanya berasal dari isi desain, tetapi juga dari cara desain itu dibuat. Desain AI yang cepat dan generik bisa membuat pesan menjadi kurang personal atau kontekstual. Seperti kata McLuhan, saat media AI mendominasi, mahasiswa pun mulai berpikir, bekerja, dan berkomunikasi seperti AI itu sendiri.

Kelima, *there exists a drive toward efficiency and speed*. Penggunaan Internet dan teknologi-teknologi mutakhir, misalnya, mendorong efisiensi dan kecepatan penyampaian pesan. Dalam konteks penggunaan AI pada desain grafis, dengan bantuan AI, desainer bisa menghasilkan 10 versi *mockup* logo dalam beberapa menit, menghemat waktu *brainstorming* dan eksekusi. Ini

membuat proses revisi lebih cepat, hasil visual lebih bervariasi, dan pekerjaan lebih efisien hal yang sangat dibutuhkan di era kecepatan informasi seperti sekarang.

Menurut Hauer (2017) menyatakan bahwa teknologi pada dasarnya tidak netral terhadap proses pembelajaran. Teknologi menyusun informasi dengan cara yang khas bagi mereka (dunia disusun secara berbeda oleh media bernama tulisan dan media bernama gambar teknis), memengaruhi psikis pengguna, dan bahkan menyebabkan perubahan sosial. Para pendukung determinisme teknologi berpendapat bahwa masyarakat dipengaruhi dan dibentuk oleh perkembangan teknologi. Masyarakat harus menyesuaikan dan beradaptasi dengan teknologi dan inovasi baru.

Teori Determinisme Teknologi menyatakan bahwa perkembangan teknologi adalah faktor utama yang menentukan perubahan sosial, budaya, dan ekonomi dalam masyarakat. Berikut adalah beberapa faktor utama dalam teori ini:

1. Teknologi sebagai Pendorong Perubahan

Dalam teori determinisme teknologi, perkembangan teknologi dipandang sebagai faktor utama yang mendorong perubahan sosial, budaya, dan ekonomi. Inovasi teknologi yang muncul dari waktu ke waktu secara langsung memengaruhi cara manusia beraktivitas, mulai dari komunikasi, pekerjaan, hingga interaksi sosial. Teknologi menciptakan pola baru dalam kehidupan masyarakat yang sebelumnya tidak ada, seperti bagaimana internet telah mengubah cara manusia memperoleh informasi dan berkomunikasi secara global.

2. Perkembangan Teknologi Bersifat Otonom

Perkembangan teknologi sering kali dianggap sebagai sesuatu yang terjadi secara alami dan tidak sepenuhnya dapat dikendalikan oleh manusia. Teknologi berkembang dengan pola yang mengikuti inovasi sebelumnya dan terus mengalami penyempurnaan tanpa bisa dihentikan. Misalnya, perkembangan kecerdasan buatan (AI) tidak bisa dihentikan

hanya karena ada kekhawatiran tentang dampaknya, sebab inovasi dalam bidang ini terus didorong oleh kebutuhan industri dan penelitian.

3. Teknologi Membentuk Perilaku dan Struktur Sosial

Teknologi bukan hanya media bantu, tetapi juga membentuk cara manusia berpikir, berperilaku, dan berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Teknologi tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga membentuk cara berpikir, berperilaku, dan berinteraksi. Dalam konteks desain grafis, penggunaan AI telah mengubah pola kerja mahasiswa. Mereka lebih sering mengandalkan prompt untuk menghasilkan desain daripada membuatnya secara manual. Ini menciptakan struktur baru dalam dunia desain, di mana kecepatan, efisiensi, dan hasil instan menjadi standar baru. Peran desainer pun bergeser, dari kreator visual menjadi pengelola sistem AI, yang menunjukkan bahwa teknologi telah membentuk perilaku dan struktur sosial dalam lingkungan desain grafis mahasiswa.

Menurut Li Shuo dalam Yue (2023) mengemukakan bahwa determinisme teknologi dapat dibagi menjadi determinisme teknologi keras dan determinisme teknologi lunak.

- Determinisme teknologi keras bersifat ekstrem, dengan keyakinan bahwa teknologi adalah satu-satunya faktor yang menentukan perkembangan sosial, serta mengabaikan atau meremehkan pengaruh sosial terhadap perkembangan teknologi. Contoh: AI akan menggantikan peran manusia di berbagai bidang, seperti desain, penulisan, atau bahkan pengambilan keputusan.
- Determinisme teknologi lunak berpendapat bahwa teknologi berkembang dan memengaruhi masyarakat, tetapi masih mempertimbangkan faktor sosial. Oleh karena itu, teori ini memiliki lebih banyak argumen dan mendapat dukungan lebih luas dari para akademisi seperti Erue dan Meyer. Contoh: Desainer grafis menggunakan AI sebagai media bantu, tetapi masih memegang kendali atas keputusan kreatif.

Teori Determinisme Teknologi menurut McLuhan berpendapat bahwa perkembangan teknologi adalah faktor utama yang membentuk masyarakat, budaya, dan pola pikir manusia. Dalam teori ini, ada beberapa aspek yaitu:

1. Media adalah pesan “*The medium is the message*”

McLuhan berpendapat bahwa dampak utama dari teknologi bukan berasal dari isi atau pesan yang disampaikan, tetapi dari medium atau teknologi itu sendiri. Dengan kata lain, cara komunikasi lebih berpengaruh dibandingkan dengan apa yang dikomunikasikan. Dalam konteks ini yaitu bukan hanya hasil desain AI yang terpenting, tetapi bagaimana AI mengubah cara desainer berpikir dan bekerja.

2. Teknologi sebagai Perpanjangan Indera Manusia

McLuhan melihat bahwa setiap teknologi merupakan perpanjangan indera dari kemampuan manusia, baik dari fisik maupun mental. Dalam konteks ini misalnya AI dalam desain grafis bisa dianggap sebagai perpanjangan dari pikiran desainer untuk menghasilkan ide lebih cepat.

3. Revolusi Teknologi dan “*The Global Village*”

McLuhan memperkenalkan konsep “*global village*”, dimana media elektronik membuat dunia lebih terhubung daripada sebelumnya. Teknologi komunikasi menghapus batas geografis dan menciptakan keterhubungan global. Kehadiran AI dalam desain grafis mempercepat proses produksi dan memungkinkan distribusi karya secara global dalam waktu singkat. Mahasiswa dapat membuat desain menggunakan AI seperti Midjourney, lalu menyebarkannya secara real time melalui media sosial atau platform desain internasional. Respon dari audiens di berbagai negara pun bisa diterima seketika. Proses ini menciptakan ruang komunikasi visual yang lintas negara, waktu, dan budaya. Inilah yang dimaksud McLuhan dengan konsep *The Global Village*. AI menjadikan dunia terasa seperti satu desa global di mana komunikasi visual dapat diakses dan dipahami bersama secara instan. Menurut Hauer (2017), dalam pendekatan determinisme teknologi, media tidak hanya menyampaikan pesan, tetapi juga membentuk struktur berpikir pengguna. Teknologi menyusun informasi secara khas, yang pada

akhirnya memengaruhi cara berpikir, belajar, bahkan mengubah struktur sosial masyarakat.

Selain itu, pandangan Castells menekankan *social embeddedness*, bahwa teknologi dan masyarakat saling membentuk satu sama lain. Dalam konteks AI, teknologi bukan hanya memengaruhi komunikasi visual, tetapi juga terbentuk dari kebutuhan dan budaya pengguna.

Dengan berkembangnya kecerdasan buatan (AI), makna determinisme teknologi menjadi semakin jelas. Dengan datangnya Revolusi Industri 4.0, kemajuan dalam kecepatan komputasi, pengumpulan data, penyimpanan data, dan algoritma telah menyebabkan peningkatan pesat dalam kecerdasan buatan yang menyerupai manusia yang semakin memengaruhi dunia kerja manusia.

Determinisme teknologi relevan dengan penelitian ini karena AI tidak hanya berfungsi sebagai media dalam desain grafis, tetapi juga membentuk cara desainer berkomunikasi secara visual. AI dapat membantu pekerjaan manusia namun berpotensi mengurangi keterlibatan manusia dalam desain, memengaruhi kemampuan komunikasi visual.

Dengan demikian desainer grafis di kalangan mahasiswa Universitas Lampung perlu menyesuaikan keterampilan mereka agar tetap relevan di era teknologi yang terus berkembang. Selain itu, AI juga menciptakan tantangan baru dalam orisinalitas, hak cipta, dan peran desainer sebagai kreator visual. Dengan demikian, determinisme teknologi dapat untuk mengetahui bagaimana kemampuan komunikasi visual mahasiswa Universitas Lampung yang terlibat dalam desain grafis dalam penggunaan *Artificial intelligence*.

2.5 New Media

New Media adalah istilah untuk media yang muncul pada era industri 4.0 dan berkembang sejalan dengan kemajuan teknologi. Definisi dari *new media* adalah sebagai bentuk budaya yang menggunakan komputer sebagai medianya, yang lebih menekankan bahwa pada peran komputer dalam menciptakan

bentuk-bentuk media baru, *new media* terlihat sebagai objek budaya yang didasarkan pada komputer dan memiliki karakteristik yang unik.

Menurut Lev Manovich (2001) dalam Hauer (2017), *new media* memiliki lima karakteristik utama yang membedakannya dari media analog: representasi numerik, modularitas, automasi, variabilitas, dan transkoding. Ciri-ciri ini memungkinkan teknologi AI bekerja secara fleksibel, menghasilkan variasi desain yang tak terbatas dan dapat dimodifikasi sesuai konteks kebutuhan visual.

Feldman (1999) menambahkan bahwa media digital juga memiliki sifat manipulabilitas dan *networkability*, yang memperkuat peran AI sebagai media yang terhubung dan mampu menghasilkan komunikasi visual yang dinamis di berbagai platform digital.

Pada penelitian ini *new media* yang digunakan adalah platform digital seperti perangkat lunak berbasis kecerdasan buatan (AI), serta alat-alat komputasi yang mengubah cara desainer grafis bekerja, berkomunikasi, dan menghasilkan karya. Dengan berkembangnya AI dalam *new media*, terdapat dampak langsung pada kreativitas desainer, baik dari segi efisiensi proses kerja maupun tantangan yang terkait pada orisinalitas dan pengaruh teknologi pada kebebasan kreatif.

Definisi lain dari *new media* adalah hadirnya sebuah media yang bersifat digital dan dipengaruhi oleh pemanfaatan internet sebagai konsekuensi dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (Sahar, 2014). *New media* didasarkan pada konsep yang berkembang dari budaya dunia maya, dengan dukungan teknologi komputer modern. Dalam penerapannya, data digital diolah dan diatur menggunakan perangkat lunak (*software*) serta teknologi komunikasi terkini. Berikut karakteristik *New Media* antara lain:

a. Digitalisasi

Digitalisasi adalah proses mengubah berbagai jenis informasi ke dalam format digital, sehingga lebih mudah diakses dan diproses oleh perangkat komputer. Dengan cara ini, konten bisa disimpan dan didistribusikan lebih efisien melalui berbagai media digital.

b. Konvergensi

Konvergensi adalah penggabungan beberapa jenis media, seperti teks, audio, video, dan gambar, dalam satu platform digital. Ini memungkinkan pengguna menikmati berbagai konten secara bersamaan dalam satu medium, seperti pada perangkat *smartphone* atau internet.

c. Interaktif

Interaktif dalam media digital memberikan kesempatan bagi pengguna untuk berperan aktif dalam konten yang disajikan. Pengguna dapat memberikan umpan balik, berkomunikasi dengan penyedia konten, atau bahkan memodifikasi informasi yang ada, menciptakan hubungan dua arah yang dinamis.

d. Virtual

Konsep virtual mengacu pada lingkungan digital yang diciptakan menggunakan teknologi seperti realitas virtual atau *augmented reality*. Pengalaman ini memberi pengguna sensasi imersif, seolah mereka berada di dunia yang disimulasikan melalui teknologi.

e. *Hypertextual*

Hypertextual adalah kemampuan media digital untuk menghubungkan berbagai informasi melalui tautan (*link*). Ini memungkinkan pengguna berpindah dengan cepat dari satu informasi ke informasi lain, menciptakan jaringan konten yang fleksibel dan dinamis.

f. Jaringan

Media baru memanfaatkan jaringan, khususnya internet, sebagai sarana utama untuk menyebarkan dan mengakses konten. Melalui jaringan global ini, informasi bisa dengan mudah didistribusikan dan dapat diakses oleh siapa pun, di berbagai tempat, tanpa hambatan jarak maupun batasan wilayah. Komunikasi pun menjadi lebih cepat dan efisien, memungkinkan interaksi antarindividu dan kelompok dari berbagai belahan dunia.

g. Simulasi

Simulasi menggunakan teknologi untuk menciptakan representasi dunia nyata dalam bentuk digital. Pengguna dapat berinteraksi dengan

lingkungan simulasi ini, seperti dalam *game* atau pelatihan, yang sering kali digunakan dalam pengajaran atau hiburan digital.

2.6 Artificial Intelligence

Menurut Russel dan Norvig (2010), *Artificial Intelligence* atau Kecerdasan buatan adalah bidang ilmu yang mempelajari agen yang menerima persepsi dari lingkungan dan mengambil tindakan berdasarkan persepsi tersebut. AI mencakup di berbagai bidang seperti matematika, pembelajaran, probabilitas logika dan tindakan, yang bertujuan menciptakan agen yang bertindak secara rasional untuk mencapai hasil terbaik. AI juga melibatkan kemampuan seperti pemrosesan bahasa, pengetahuan, penalaran otomatis, dan juga pembelajaran mesin.

Kecerdasan Buatan (AI) semakin terintegrasi ke dalam berbagai sistem sosial dan teknis, dari pendidikan, berita, ekonomi, kedokteran hingga seni. Alih-alih muncul sebagai sistem yang bergantung sepenuhnya yang meniru kognisi manusia, sebagian besar fitur AI dalam aplikasi jaringan dan perangkat sebagai agen otonom yang dapat beradaptasi dengan lingkungan dan merespons secara mandiri terhadap lingkungan baru informasi (Franklin, 2014: 28). AI adalah bidang yang mempelajari sistem yang dapat menganalisis data eksternal, mempelajari informasi yang ada, dan menerapkan pengetahuan tersebut untuk mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas tertentu dengan cara yang adaptif dan fleksibel. AI mencakup berbagai jenis agen komputasi yang bertindak secara cerdas berdasarkan pemahaman mereka terhadap lingkungan sekitarnya. Definisi lain dari AI termasuk agen cerdas yang mampu membuat pilihan yang tepat berdasarkan keterbatasan persepsi dan komputasi mereka.

AI adalah teknologi yang semakin berkembang pesat dan mengubah banyak industri, termasuk desain grafis. AI mampu menganalisis dan menginterpretasikan sejumlah besar data, serta belajar dan beradaptasi, yang mengarah pada pengembangan alat-alat baru yang otomatis mengerjakan tugas-tugas berulang, menghasilkan konsep desain baru, dan menciptakan desain yang

dipersonalisasi. Dengan kemampuan ini, AI tidak hanya meningkatkan efisiensi dan kreativitas, tetapi juga menghadirkan tantangan seperti hilangnya sentuhan manusia dan potensi pergeseran pekerjaan dalam industri desain.

2.7 Desain Grafis

Desain grafis adalah proses komunikasi visual untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan kepada audiens dengan elemen-elemen visual. Menurut Mustafa & Mahmut (2018) Desain grafis adalah proses kreatif penting yang bertujuan untuk menyampaikan pesan, memvisualisasikan gagasan, dan menjelaskan kepada audiens dengan cara yang paling sederhana. Untuk mencapai desain yang baik, penting untuk memiliki persepsi dan interpretasi yang mendalam terhadap lingkungan. Desain grafis melibatkan observasi yang baik, penyelidikan, dan pengumpulan informasi, sehingga seorang desainer grafis dituntut untuk memiliki sifat intelektual, rasa ingin tahu yang tinggi, serta terus belajar dan berkembang.

Desain grafis menurut Muhammad Suyanto (2004) dalam Leonardo & Andreas (2019) Dijelaskan sebagai "penggunaan keterampilan seni dan komunikasi untuk memenuhi tuntutan bisnis dan industri". Penerapannya meliputi berbagai aktivitas, seperti promosi dan pemasaran produk, pengembangan identitas visual bagi perusahaan dan produk, perancangan lingkungan grafis, desain informasi, serta penyempurnaan tampilan pesan dalam publikasi. Kata 'grafis' awalnya disebut '*graphikos*', kata Yunani yang dapat disebut untuk apa saja bentuk pembuatan atau gambar tanda. Sejarahwan desain seperti Aynsley (2001) dalam Wong Shaw Chiang, dkk (2019), menelusuri akarnya desain grafis kembali ke bentuk komunikasi visual paling awal yang diketahui.

Demikian pula, menurut Meggs dan Purvis (2012) dalam Wong Shaw Chiang dkk (2019) juga menelusuri asal-usul desain grafis kembali ke lukisan gua Lascaux, yang berasal dari c.15.000 hingga 10.000 SM, dan lebih khusus lagi ke The Book of Kells, c.794 hingga 806 M, sebuah yang diterangi manuskrip Buku Injil dalam bahasa Latin Desain saat ini dianggap sebagai profesi desain

yang sangat luas yang disebut komunikasi visual, dan sebagai disiplin yang telah mendapatkan popularitas yang meningkat dalam Pendidikan desain di seluruh dunia (Debbie,2011).

III. METODE PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian yang bersifat deskriptif dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Sugiyono (2016: 7) Metode Penelitian kualitatif dikenal sebagai metode baru karena popularitasnya belum lama berkembang. Metode ini juga disebut sebagai metode postpositivistik karena didasarkan pada filsafat postpositivisme. Selain itu, penelitian kualitatif sering disebut metode artistik, karena proses penelitiannya cenderung bersifat seni dan kurang terstruktur. Metode ini juga dinamakan metode interpretasi, karena hasil penelitiannya lebih berkaitan dengan penafsiran terhadap data yang diperoleh di lapangan.

Menurut Cresswell (2014), kualitatif mengandalkan data berupa teks dan gambar, memiliki prosedur analisis data yang khas, serta menerapkan beragam desain penelitian. Penulisan bagian metode dalam proposal penelitian kualitatif sebagian besar bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada pembaca mengenai tujuan penelitian kualitatif, menyebutkan desain penelitian yang spesifik, mempertimbangkan peran peneliti dalam studi, menggunakan berbagai jenis sumber data yang terus berkembang, menerapkan protokol khusus dalam pencatatan data, menganalisis informasi melalui beberapa tahap analisis, serta menyebutkan pendekatan yang digunakan untuk mendokumentasikan keakuratan atau validitas data yang dikumpulkan.

Metode deskriptif digunakan untuk menyajikan gambaran atau deskripsi yang sistematis, faktual, dan akurat tentang suatu fenomena yang terjadi. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena atau peristiwa secara mendalam dan apa adanya.

Metode ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan komunikasi visual mahasiswa Universitas Lampung yang terlibat dalam desain grafis dalam penggunaan *Artificial Intelligence*. Penelitian ini akan mampu memberikan gambaran yang jelas dan mendalam tentang kemampuan komunikasi visual

mahasiswa Universitas Lampung yang terlibat dalam desain grafis dalam penggunaan *Artificial Intelligence*, serta memahami motivasi dan kepuasan desainer grafis dalam menggunakan teknologi AI.

3.2 Fokus Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, penentuan fokus dalam proposal penelitian lebih mengutamakan pada sejauh mana informasi baru dapat diperoleh dari situasi sosial (lapangan). Informasi yang diperoleh ini dapat berupa usaha untuk memahami situasi sosial dengan lebih mendalam dan luas, atau bertujuan untuk merumuskan hipotesis maupun mengembangkan ilmu baru berdasarkan situasi sosial yang diteliti (Sugiyono, 2013).

Fokus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kemampuan komunikasi visual mahasiswa Universitas Lampung yang terlibat dalam desain grafis mengadaptasi pola kerja mereka dengan bantuan teknologi *Artificial Intelligence*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan pada proses kerja kreatif, mulai dari pencarian ide, eksekusi visual, hingga penyampaian pesan melalui desain, serta bagaimana mahasiswa Universitas Lampung memaknai perubahan tersebut terhadap kemampuan komunikasi visual mereka.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan informan yang memberikan data dalam penelitian. Dalam penelitian ini, subjek penelitian adalah mahasiswa Universitas Lampung yang terlibat dalam kegiatan desain grafis baik dalam konteks akademik maupun non-akademik. Keterlibatan ini dapat berupa peran sebagai desainer grafis dalam organisasi kampus, komunitas kreatif, pekerjaan freelance, atau kegiatan lainnya yang berkaitan dengan pembuatan desain visual. Peneliti memilih mahasiswa Universitas Lampung yang termasuk dalam Generasi Z diantara usia 18-24 tahun. Peneliti memilih subjek penelitian tersebut karena karakteristik Generasi Z dikenal sebagai *digital native*, yang memiliki ketertarikan tinggi terhadap teknologi, serta aktif dalam menggunakan

berbagai perangkat lunak desain dan platform media sosial. Selain itu, mahasiswa dalam rentang usia 18-24 tahun sedang berada dalam tahap pengembangan keterampilan profesional, sehingga penggunaan AI dalam proses desain berpotensi memberikan dampak yang signifikan terhadap kemampuan komunikasi visual mereka sehingga menjadi subjek penelitian yang sesuai dengan topik penelitian ini.

3.4 Penentuan Informan

Penentuan Informan menjadi hal penting dalam mendapatkan data dalam penelitian kualitatif. Adapun informan akan ditentukan dengan menggunakan *purposive sampling* yang menekankan pada ciri tertentu. Dalam penelitian ini, kriteria informannya dijabarkan sebagai berikut:

1. Informan merupakan seorang desainer grafis tidak profesional/profesional secara umum.
2. Informan pernah atau sedang menggunakan AI dalam desain grafis dengan pengalaman minimal penggunaan 5 bulan terakhir.
3. Informan bersedia untuk diwawancarai dan memberikan informasi kepada peneliti.
4. Berusia 18-24 tahun (*Gen Z*).
5. Informan merupakan mahasiswa Universitas Lampung.

3.5 Sumber Data

A. Data Primer

Data primer merupakan sumber data yang secara langsung memberikan informasi kepada peneliti. Data ini dikumpulkan sendiri oleh peneliti dari sumber utama atau lokasi di mana objek penelitian berada. (Sugiyono, 2018). Dalam penelitian ini, data primer dari subjek penelitian ialah desainer yang merupakan mahasiswa yang berumur 18-25 tahun di Universitas Lampung yang menggunakan AI dan tidak menggunakan AI

untuk mengerjakan karya desain mereka, Data pada penelitian didapat dari wawancara mendalam dari peneliti kepada subjek penelitian.

B. Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2019:193) data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpulan data. Data sekunder didapatkan dari sumber yang dapat mendukung penelitian antara lain dari dokumentasi dan literatur. Dalam penelitian ini, data sekunder yang akan digunakan yaitu studi pustaka, jurnal akademik, buku, publikasi serta dokumentasi berupa gambar maupun video dari desainer grafis di Universitas Lampung.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2005:62), Metode pengumpulan data adalah langkah yang sangat krusial dalam penelitian, karena inti utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, dilakukan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara menjadi metode pengumpulan data yang strategis dalam mengidentifikasi masalah dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dari responden. Wawancara digunakan untuk menggali persepsi mahasiswa Universitas Lampung yang terlibat dalam desain grafis tentang penggunaan AI terhadap kemampuan komunikasi visual mereka.

2. Observasi

Observasi merupakan salah satu cara untuk memperoleh data dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis, serta dengan sengaja terhadap apa yang sedang diteliti. Untuk menemukan fakta yang ada di lapangan, peneliti akan melakukan observasi secara terus terang atau samar untuk mengamati sumber data dengan menyatakan kepada

sumber data bahwa peneliti sedang melakukan penelitian untuk menggali informasi terkait. Observasi partisipatif dilakukan dengan mengamati langsung proses kerja desainer saat menggunakan AI.

3. Dokumentasi

Penelitian ini merupakan kegiatan mengumpulkan data dan dokumentasi dari berbagai sumber tertulis, gambar atau rekaman lainnya yang sudah ada. Teknik ini dilakukan dengan mengumpulkan data dari berbagai dokumen guna melengkapi informasi yang diperoleh melalui wawancara dan observasi. Data yang bersumber dari dokumen serta rekaman yang relevan digunakan oleh peneliti untuk mendukung dan memperkuat temuan dalam penelitian. Dokumentasi meliputi pengumpulan karya-karya desainer yang dihasilkan dengan bantuan AI ataupun tidak dengan AI serta laporan terkait.

3.7 Teknik Analisis Data

Penelitian kualitatif melibatkan analisis data yang dikumpulkan dari berbagai sumber. Dalam Abdussamad Zuchri (2021), analisis data merupakan proses sistematis dalam mengolah informasi dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Prosesnya mencakup pengorganisasian data ke dalam kategori-kategori, penjabaran, penyusunan pola, dan penarikan kesimpulan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis induktif, di mana teori dikembangkan berdasarkan data lapangan yang terkumpul melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil analisis akan disajikan secara naratif dengan mengacu pada temuan-temuan yang menjawab rumusan masalah.

Proses analisis data dilakukan bersamaan dengan pengumpulan data di lapangan. Ini mengikuti model analisis data yang dikemukakan oleh Miles dan Hubman (1984) dalam Zuchri Abdussamad), analisis data kualitatif merupakan proses interaktif yang berlangsung terus-menerus hingga mencapai titik saturasi data atau datanya jenuh. Berikut adalah tahapan dari analisis data.

1. Reduksi data (*Data reduction*)

Reduksi data adalah proses penyederhanaan seluruh data yang terkumpul menjadi abstraksi. Ini mencakup peringkasan, pemilihan poin-poin utama, fokus pada aspek penting, serta identifikasi tema dan pola. Proses ini menghasilkan gambaran yang lebih jelas dari data yang ada. Dalam pelaksanaannya, peneliti akan berpedoman pada tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Dalam hal ini, peneliti akan berpedoman pada tujuan yang ingin peneliti capai.

2. Penyajian data (*Data display*)

Penyajian data adalah suatu prosedur sistematis terhadap sekumpulan informasi untuk kemudian disusun dan memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. Dengan menyajikan data, akan lebih mudah untuk memahami apa yang terjadi. Penyajian data ini akan dilakukan dalam bentuk teks naratif yang menggambarkan keseluruhan data secara utuh.

3. Kesimpulan/Verifikasi (*Conclusion*)

Kesimpulan menjadi tahap terakhir dalam proses analisis data. Peneliti akan berupaya untuk menemukan pola, model, tema, kesamaan, hubungan berbagai aspek yang sering muncul dalam data. Hasil awal disajikan secara sementara dan dapat diperbarui jika pada tahap ini tidak ditemukan bukti yang cukup mendukung. Kesimpulan ini dapat diverifikasi dengan memikirkan kembali selama penulisan dan peninjauan ulang catatan lapangan. Diskusi juga dapat dilakukan dalam memperoleh kesimpulan agar data dan penafsiran yang diperoleh memiliki validitas.

3.8 Triangulasi

Triangulasi merupakan suatu pendekatan analisis data yang menggabungkan informasi dari berbagai sumber. Metode ini bertujuan untuk menguji data yang sudah ada dengan cepat guna memperkuat interpretasi terhadap bukti yang tersedia. Triangulasi mampu menjawab pertanyaan terkait kelompok risiko, efektivitas, kebijakan, dan perencanaan anggaran. Menurut Susan Stainback dalam Sugiyono, triangulasi adalah teknik yang digunakan untuk meningkatkan validitas penelitian. (2009:244).

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai langkah verifikasi data melalui berbagai sumber, metode, dan waktu. Dalam penelitian ini, triangulasi yang digunakan adalah triangulasi teknik pengumpulan data. Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan keabsahan data atau temuan penelitian dengan memverifikasi metode pengumpulan data yang digunakan. Untuk menguji keabsahan data, dilakukan dengan membandingkan apakah informasi yang diperoleh melalui wawancara sejalan dengan hasil pengamatan, serta memastikan apakah data yang diamati konsisten dengan metode pengumpulan informasi yang diterapkan selama proses penelitian.

Menurut Sugiyono dalam Ilhami (2024) menyatakan bahwa Triangulasi teknik mengacu pada penggunaan berbagai metode pengumpulan data untuk memperoleh informasi dari sumber yang sama. Pendekatan ini bertujuan untuk menguji keandalan data dengan memverifikasi kebenarannya melalui metode yang berbeda pada sumber yang sama. Dalam proses ini, peneliti dapat mengombinasikan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi, lalu mengolah hasilnya secara bersama-sama untuk memperoleh kesimpulan yang akurat. (Sugiyono, 2014).

Dalam penelitian ini berlangsung selama 1 bulan lebih dari 1 Mei 2025 hingga 7 Juni 2025, penulis menerapkan triangulasi teknik dengan cara melakukan verifikasi dan membandingkan informasi dari studi wawancara, dokumentasi, dan observasi yang diamati oleh peneliti yang bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan terhadap informasi yang diperoleh, mengurangi kemungkinan bias, dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana

kemampuan komunikasi visual mahasiswa Universitas Lampung yang terlibat dalam desain grafis terhadap penggunaan *Artificial Intelligence*.

V. SIMPULAN & SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian ini, kesimpulannya bahwa kemampuan komunikasi visual mahasiswa Universitas Lampung yang terlibat dalam desain grafis sangat dipengaruhi dan diadaptasi oleh penggunaan *Artificial Intelligence* (AI). AI berfungsi sebagai media yang penting dalam membentuk dan mengubah proses desain grafis yang mempercepat dan meningkatkan efisiensi proses desain secara signifikan, menghapus batasan ruang dan waktu dalam berkreasi.

Namun, meskipun AI membawa efisiensi tinggi, mahasiswa tidak sepenuhnya mengorbankan orisinalitas atau "sentuhan manusia" dalam desain mereka. AI lebih banyak dimanfaatkan sebagai media digital untuk tugas-tugas teknis dan pencarian referensi, sementara kontrol kreatif, gaya visual pribadi, dan penyampaian pesan yang efektif tetap dipegang oleh desainer. Tantangan seperti potensi plagiarisme atau hasil AI yang kurang akurat diatasi dengan penyaringan dan pengolahan manual. Masa depan profesi desainer grafis dipandang tidak akan hilang, melainkan berevolusi, menuntut desainer untuk mampu beradaptasi dan menguasai AI sebagai kolaborasi kreatif yang mengarahkan, bukan pengganti.

5.2 Saran

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmu komunikasi, khususnya dalam ranah komunikasi visual yang kini semakin erat kaitannya dengan teknologi digital. Diperlukan pengembangan pendekatan konseptual yang mengintegrasikan teori komunikasi visual, determinisme teknologi, serta media baru, untuk menjawab dinamika perubahan dalam praktik desain yang melibatkan AI. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggali lebih dalam pengaruh AI terhadap

aspek persepsi audiens, kreativitas desainer, serta efektivitas penyampaian pesan visual.

2. Secara Praktis

Secara praktis, penggunaan AI dalam desain grafis perlu disikapi secara bijak oleh mahasiswa dan pelaku industri kreatif. Mahasiswa sebagai generasi *digital native* disarankan untuk memanfaatkan AI sebagai media digital dalam proses desain, tanpa mengabaikan penguatan kemampuan dasar visual dan estetika secara manual. Institusi pendidikan, khususnya program studi desain dan komunikasi, diharapkan dapat merancang kurikulum yang responsif terhadap perkembangan teknologi, termasuk pelatihan AI yang disertai pemahaman tentang etika penggunaan dan orisinalitas karya. Selain itu, para pelaku industri kreatif disarankan untuk membangun ekosistem kerja yang adaptif terhadap AI, namun tetap menempatkan kreativitas manusia sebagai elemen utama dalam proses penciptaan desain.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Adi Kusrianto. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Bartneck, C., Lütge, C., Wagner, A., & Welsh, S. (2021). What Is AI? In *SpringerBriefs in Ethics* (pp. 5–16). Springer Nature. https://doi.org/10.1007/978-3-030-51110-4_2
- Feldman, T. (1999). *An introduction to digital media*. Routledge.
- John W. Creswell. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (Vicki Knight, Jessica Young, & Kalie Koscielak, Eds.; 4th Edition). SAGE Publications, Inc.
- Kusrianto, 2009. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta.
- Lela Nurlela, S. Kp. , M. K., dr. Rudy Dwi Laksono, SpPD. , M. K. (PD). , FINASIM. , SH. , MH. , MARS. , M. P., Loso Judijanto, S. Si. , M. M. , M. S., Ns. Sri Wianti, S. Kep. , M. K., & Rima Pratiwi Batubara S.Hut., M. S. (2024). *PENGANTAR KOMUNIKASI (Dasar-dasar Komunikasi yang Efektif)* (Sepriano, Ed.; 1st ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia. www.buku.sonpedia.com
- Lester, P. M. (2014). *Visual Communication: Images with Messages* (6th ed.). Wadsworth Publishing.
- Leonardo Adi Dharma Widya, & Andreas James Darmawan. (2019). *Pengantar Desain Grafis* (Bambang Trim & Izzudin Irsam Mujib, Eds.; II). Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan Ditjen PAUD dan Dikmas, Kemendikbud RI.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill.
- Millman, D. (2011). *How to think like a great graphic designer*. Allworth Press.

- Nurdin, A., Moh Moh, A., SH. ,M. Si, Zubaidi, A. N., Harianto, R., Government of Indonesia (GoI), & Islamic Development Bank (IDB). (n.d.). PENGANTAR ILMU KOMUNIKASI. In *Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel Surabaya*.
- Program, B. P., Program, S.-1, Komunikasi, S. I., Dakwah, F., Sunan, I., Surabaya, A., Penulis, T., Nurdin, A., Si, S. A. M., Agoes, D., Moefad, M., Advan, M. S., Pujiriyanto. 2007. Desain Grafis Komputer. Yogyakarta
- Pundra, Rengga. 2021. Komunikasi Visual, Zahira Media Publisher. Purwekerto, Jawa Tengah
- Zubaidi, N., St, S., Si, M., Harianto, R., & Ip, S. (n.d.). *PENGANTAR ILMU KOMUNIKASI Government of Indonesia (GoI) and Islamic Development Bank (IDB)*.
- Sahar, Arshano. 2014. Fenomena New Media 9gag. Jakarta.
- Saifudin, F. (2013). *Pemahaman Publik Terhadap Desain Visual Sebagai Alat Komunikasi Yang Efektif*.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta

Jurnal:

- Adeline, Clarissa dan Irwansyah. 2022. "Determinisme Teknologi: Penggunaan ICT dalam Pembelajaran Daring." *Jurnal Nomosleca* 8(1): 46–57.
- Alam, T. Z., & Haikal, J. (2024). Dampak Produksi Desain Grafis Pada Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dengan Menggunakan Grounded Theory. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 10(1), 15–26. <https://doi.org/10.52969/jsnc.v10i1.265>
- Atkinson, D. P., & Barker, D. R. (2023). AI and the social construction of creativity. *Convergence*, 29(4), 1054–1069. <https://doi.org/10.1177/13548565231187730>

- Enjelita, M., Hasibuan, L., Susilo Rahayu, W., Al Husna, N., Yuniarsih, P., Maharani, V., Primadani, R. A., Fatkhul Huda, M., Rupa, P. S., Semarang, U. N., & Murni, S. R. (2024). Dampak Penggunaan AI (Artificial Intelligence) dalam Industri Kreatif bagi Mahasiswa Seni Rupa Angkatan 2023 Universitas Negeri Semarang. In *Journal of Education and Technology* (Vol. 4, Issue 1). <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/jet>
- Fadhlan Ramdhani, A. W., & Susanti, A. (2023). Pemanfaatan Teknologi Openai Dall-E 2 dalam Meningkatkan Kreativitas Desainer Grafis pada Komunitas Desain Grafis Indonesia. *Jurnal Bisnis Dan Komunikasi Digital*, 1(2), 8. <https://doi.org/10.47134/jbk.d.v1i2.1916>
- GUILFORD, J. P. (1967). Creativity: Yesterday, Today and Tomorrow. *The Journal of Creative Behavior*, 1(1), 3–14. <https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.1967.tb00002.x>
- Günay, M. (2021). Design in Visual Communication. *Art and Design Review*, 09(02), 109–122. <https://doi.org/10.4236/adr.2021.92010>
- Hauer, T. (2017). Technological determinism and new media. *International Journal of English, Literature and Social Science (IJELS)*, 2(2). www.ijels.com
- Hermann, E. (2022). Artificial intelligence and mass personalization of communication content—An ethical and literacy perspective. In *New Media and Society* (Vol. 24, Issue 5, pp. 1258–1277). SAGE Publications Ltd. <https://doi.org/10.1177/14614448211022702>
- Jehalut, F. (2023). Kerangka Konseptual Teori Determinisme Teknologi. *VISI SAKTI: Jurnal Industri Kreatif dan Inovatif*, 1(1), 37–47.
- Karaata, E. (2018b). Usage of Artificial Intelligence in Today's Graphic Design. In *Online Journal of Art and Design* (Vol. 6, Issue 4).
- Magni, F., Park, J., & Chao, M. M. (2024). Humans as Creativity Gatekeepers: Are We Biased Against AI Creativity? *Journal of Business and Psychology*, 39(3), 643–656. <https://doi.org/10.1007/s10869-023-09910-x>

- Mazzone, M., & Elgammal, A. (2019). Art, Creativity, and the Potential of Artificial Intelligence. *Arts*, 8(1), 26. <https://doi.org/10.3390/arts8010026>
- Muhaemin, M., & Artikel, G. (2023). *Analisis Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) sebagai Referensi dalam Desain Komunikasi Visual Analysis of Utilizing Artificial Intelligence (AI) as a Reference in Visual Communication Design Article Info ABSTRAK* (Vol. 5, Issue 1). <https://journal.universitasbumigora.ac.id/index.php/sasak/workflow/index/868/5-71JournalSasak>:<https://journal.universitasbumigora.ac.id/index.php/sasak/index>
- Nabila, N., Universitas, P., Ageng, S., Mayang, T., Rahmanita, A., & Raharja, R. M. (2024a). Adaptasi Penggunaan Artificial Intelligence (AI) Pada Mahasiswa. *International Journal of Educational Technology and Society*, 2, 114–123. <https://doi.org/10.61132/ijets.v1i2.59>
- Rezk, S. M. M. (2023). The Role of Artificial Intelligence in Graphic Design. *Journal of Art, Design and Music*, 2(1). <https://doi.org/10.55554/2785-9649.1005>
- Rizki Restiawan, & Dany Miftahul Ula. (2023). PERAN TEKNOLOGI ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL MASYARAKAT. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(2), 148–156. <https://doi.org/10.6578/triwikrama.v2i2.870>
- Sulistianingsih, N., & Hendro Martono, G. (n.d.). *Analisis Dampak Pelatihan Canva dalam Komunikasi Visual*. 1(2), 83–91. <https://journal.rajawalimediautama.site/index.php/JPPMI/issue/view/2>
- The Impact of Artificial Intelligence on the Graphic Design Industry. (2023). *Arts and Design Studies*. <https://doi.org/10.7176/ads/104-01>
- Vera Nurfajriani, W., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Sirodj, R. A., Afgani, W., Negeri, U. I., Fatah, R., & Abstract, P. (2024). Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 826–833. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13929272>

Walia, C. (2019). A Dynamic Definition of Creativity. *Creativity Research Journal*, 31(3), 237–247. <https://doi.org/10.1080/10400419.2019.1641787>

Yue, Q. (2023). *Study on the Impact of Artificial Intelligence on Employment and Income Inequality, Based on Technological Determinism Theory* (pp. 329–338). https://doi.org/10.2991/978-94-6463-142-5_37

Internet:

Kinik, M., & Sami OZTURK, M. (2018). The Eurasia Proceedings of Educational & Social Sciences (EPESS) The Eurasia Proceedings of Educational Graphic Designer Profile and Professional Competence Analysis. & *Social Sciences (EPESS)*, 11. www.isres.org

Sugiarto, E., M. Pd. (2019). Kreativitas Seni & Pembelajarannya [Print]. In Prof. Dr. Tjetjep Rohendi Rohidi, MA (Ed.), *LKiS* (p. xiv + 192). <http://www.lkis.co.id>

Wong, S. C., & Zaffwan Idris, M. (2019). *Is Graphic Design Being Taken Seriously as a Profession?* <https://www.researchgate.net/publication/346399180>