

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di tengah perkembangan teknologi digital yang sangat pesat, kecerdasan buatan (AI) telah muncul sebagai inovasi teknologi yang membawa perubahan besar di berbagai sektor industri global, termasuk di bidang kreatif seperti desain grafis. kecerdasan buatan (AI) yang pada awalnya dikembangkan untuk membantu mengolah data dan tugas berulang, kecerdasan buatan (AI) sekarang juga dapat membantu proses kreatif manusia atau menghasilkan konten kreatif secara mandiri. AI adalah teknologi yang memungkinkan sistem komputer bisa meniru kemampuan intelektual seperti manusia, ini memungkinkan mereka untuk mengidentifikasi pola, membuat keputusan, belajar dari pengalaman, dan menyelesaikan tugas-tugas kompleks dengan cepat dan juga efisien. Selain itu, AI juga menghasilkan gaya baru dalam seni visual, estetika, dan penyampaian pesan. (Yolandita & Kristanto, 2024).

Dengan memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) dalam desain grafis, dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap efisiensi waktu. Hal ini dapat mendukung desainer dalam menjalani proses ideasi dengan efektif dan efisien. Ideasi adalah suatu proses yang menghasilkan ide dan Solusi melalui *brainstorming*, *brainwriting*, *sketching*, *prototyping* dan banyak teknik lainnya. Proses ideasi merupakan tahapan ketiga dalam desain thinking. Tujuan dari tahap ideasi adalah untuk mengumpulkan sejumlah ide besar yang kemudian disaring untuk menciptakan suatu desain, karya atau produk yang baru dan lebih baik (BINUS University, 2022).

Proses ideasi merupakan tahapan penting dalam desain grafis yang menuntut kreatifitas desainer. namun, banyak desainer muda yang mengalami kesulitan saat menjalankan proses ideasi karena beberapa faktor, seperti masalah *art block*, stress, kelelahan mental, dan tekanan *deadline* yang akan berdampak terhadap kreatifitas dan inovasi desainer muda. *Art block* adalah kondisi dimana seseorang mengalami kehilangan ide, inspirasi dan kreativitas dalam membuat sebuah karya. kondisi ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor seperti stress,

kelelahan mental, banyak pikiran, tekanan deadline, kurangnya stimulasi kreatif dan beberapa lainnya. Kondisi ini harus segera di atasi karena sangat menyita waktu dan dapat mengganggu produktifitas juga menurunkan kualitas desain atau karya para desainer (BINUS University, 2022).

Oleh karena itu dibutuhkan solusi inovatif berupa perancangan *prototype* aplikasi berbasis AI yang dirancang untuk membantu proses ideasi secara efisien tanpa menghilangkan kreatifitas dan sentuhan personal para desainer. Selain itu, hal ini dapat membuat industri desain lebih inklusif, memungkinkan orang dari berbagai latar belakang bisa berkolaborasi membuat karya kreatif tanpa batasan teknis, dan dapat mengatasi permasalahan *Art block* terutama untuk desainer muda di Bandung.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Kesulitan melakukan proses ideasi karena permasalahan *Art Blok* yang menjadi tantangan besar bagi desainer yang mengalami kehilangan ide, inspirasi dan kreativitas dalam membuat sebuah karya. Karena itu dibutuhkan teknologi AI yang mampu mengatasi permasalahan tersebut.
2. Kurangnya kontrol dalam proses desain yang membuat desain tidak sesuai dengan visi, karakter atau konsep yang diinginkan desainer, sehingga masih diperlukan banyak revisi dan penyesuaian secara manual.
3. Proses ideasi yang kurang efektif dan menyita waktu sehingga mempengaruhi produktifitas.

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang aplikasi berbasis AI untuk membantu proses ideasi secara efisien serta mengatasi permasalahan art block secara efektif untuk desainer muda di Bandung?

1.3 Ruang Lingkup

Berikut ruang lingkup penelitian berdasarkan analisis 5W + 1H untuk membantu memperjelas batasan dan fokus pada penelitian ini:

1. Apa (*What*)?

Perancangan aplikasi berbasis AI yang dapat membantu desainer muda dalam melakukan proses ideasi tanpa menghilangkan kreativitas mereka.

2. Siapa (*Who*)?

Desainer muda di Bandung sebagai pengguna utama yang akan terbantu dalam menghadapi permasalahan art block dan mempercepat proses ideasi.

3. Di mana (*Where*)?

Dalam industri desain grafis khususnya di daerah Bandung.

4. Kapan (*When*)?

Selama proses ideasi dalam desain, terutama saat desainer mengalami hambatan kreativitas atau kesulitan saat memulai konsep awal.

5. Mengapa (*Why*)?

Banyak desainer muda yang mengalami permasalahan art block yang dapat menghambat produktivitas dan inovasi mereka, sehingga AI dapat menjadi alat bantu yang bisa mendukung kreativitas desainer.

6. Bagaimana (*How*)?

Dengan cara melakukan analisis kebutuhan para desainer, merancang UI/UX aplikasi, mengembangkan dan menguji prototipe, serta melakukan mengevaluasi efektivitas AI dalam mempertahankan orisinalitas dan ciri khas para desainer.

1.4 Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk memberikan solusi kepada para desainer muda yang kesulitan untuk melakukan proses ideasi serta menyelesaikan permasalahan potensi hilangnya kreatifitas para desainer dan masalah *Art block*

dengan menciptakan *prototype* aplikasi berbasis AI yang dirancang untuk membantu proses ideasi secara efisien, mengontrol pengguna dalam melakukan proses desain dan mempertahankan kreatifitas serta sentuhan personal para desainer.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Dengan melakukan wawancara, observasi dan studi literatur.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan informasi yang relevan, penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yang meliputi:

- **Observasi**

Observasi dilakukan kepada desainer muda untuk mengidentifikasi permasalahan, kebutuhan serta mengamati bagaimana cara kerja desainer saat melakukan proses kreatif.

- **Wawancara**

Wawancara dilakukan secara daring melalui platform seperti video call atau aplikasi pesan instan kepada beberapa desainer muda dan para ahli desain untuk mendapatkan informasi mengenai masalah yang di alami para desainer.

- **Studi Literatur**

Studi literatur dilakukan dengan menelusuri referensi dari laporan penelitian, jurnal, buku dan studi kasus terkait AI, UI/UX, desain thinking, desain komunikasi visual (DKV) dan permasalahan yang di alami para desainer.

1.5.2 Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kualitatif, yaitu bersamaan dengan proses pengumpulan data. Menurut Rijali (2018, dalam Amanah, 2024), analisis data merupakan proses pencarian dan penyusunan data lapangan secara sistematis, lalu

dilanjutkan dengan pencarian makna secara berulang hingga tidak ada lagi makna lain yang memalingkannya. Metode analisis data yang akan digunakan pada penelitian adalah:

A. Deskriptif kualitatif

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk memperoleh gambaran menyeluruh tentang pemahaman serta kebutuhan pengguna aplikasi berbasis AI untuk proses ideasi. Menurut Sandelowski (2000), deskriptif kualitatif adalah pendekatan yang paling sedikit menggunakan teori, dengan mengfokuskan pada data dan makna permukaan dari kata serta peristiwa. Selain itu Creswell (2016) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai pendekatan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang diberikan individu atau kelompok terhadap suatu masalah sosial atau kemanusiaan.

B. Analisis Matrix Perbandingan

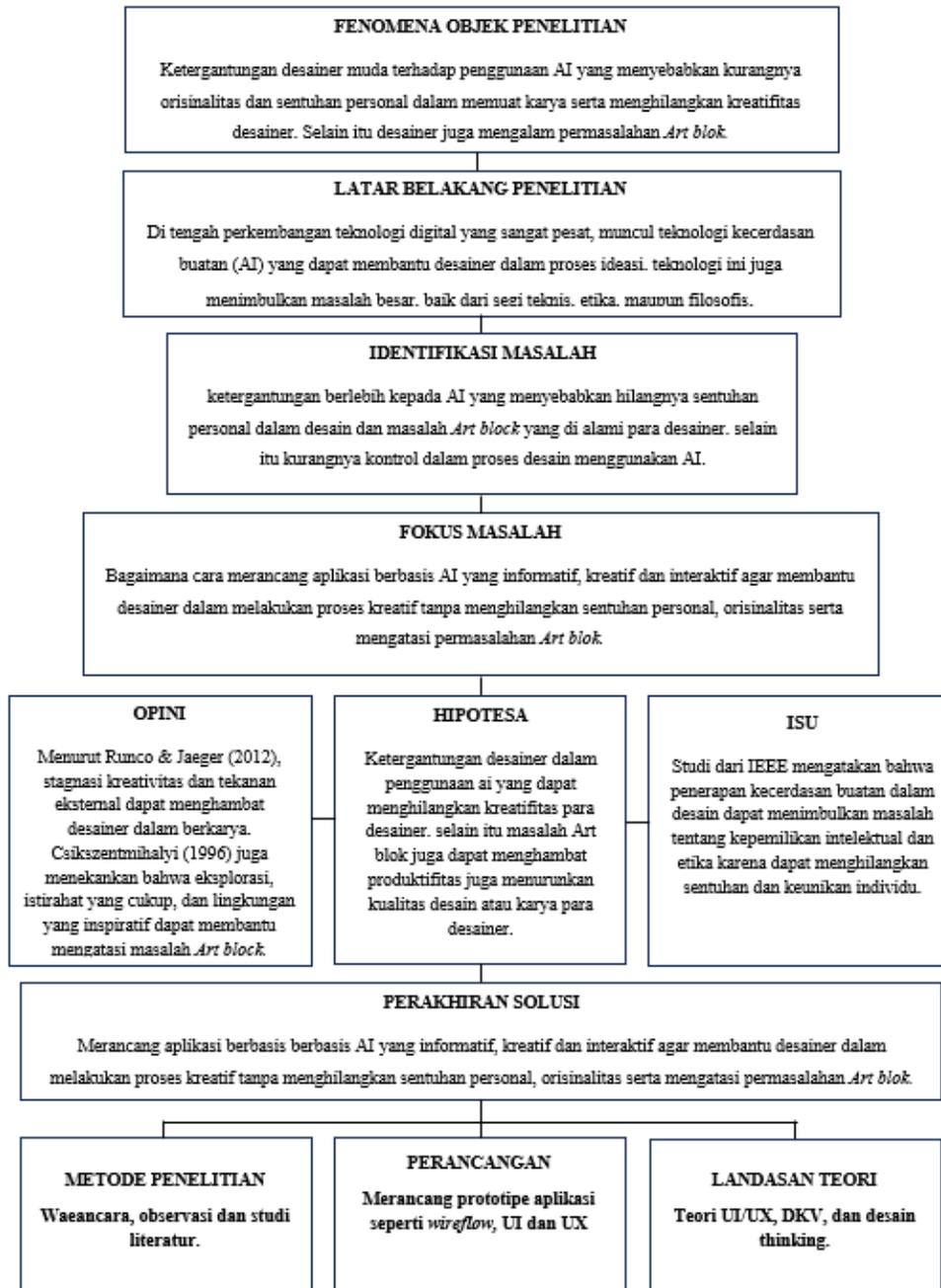
Penelitian ini menggunakan analisis matrix perbandingan untuk mengidentifikasi perbedaan dan memberikan kejelasan pada sejumlah besar informasi terkait, melalui proses perbandingan secara berpasangan. Menurut Djamaris (2007), dalam metode AHP (Analytic Hierarchy Process), matriks perbandingan berpasangan digunakan untuk menilai tingkat kepentingan relatif antar elemen.

1.6 Manfaat Perancangan

Berikut adalah beberapa manfaat dari penelitian pengembangan aplikasi berbasis ai untuk mempermudah proses ideasi dalam desain grafis tanpa menghilangkan kreatifitas desainer:

1. Memberikan platform untuk membantu proses ideasi
2. Membantu desainer untuk mengatasi masalah *Art block*
3. Mempercepat proses ideasi
4. Membantu desainer dalam berkarya tanpa takut kehilangan kreatifitasnya dan mempertahankan sentuhan personal

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

1.8 Pembabakan

- **BAB I: Pendahuluan**

Bab ini menjelaskan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup, metode penelitian, serta sistematika penulisan. Bagian ini dimaksudkan untuk memberikan pemahaman mengenai pengembangan aplikasi berbasis AI dalam mendukung proses ideasi desain grafis tanpa menghilangkan kreativitas para desainer.

- **BAB II: Landasan Teori**

Bab ini menulis teori-teori terkait dengan penelitian, seperti teori UI/UX yang berfokus pada pengalaman dan interaksi pengguna dalam menggunakan aplikasi. Selain itu ada teori desain thinking yang melakukan pendekatan pemecahan masalah yang berpusat pada manusia, kreatif, dan inovatif. Selain itu juga ada teori sebagai DKV (Desain Komunikasi Visual) yang mencakup prinsip-prinsip desain dalam menyampaikan pesan secara efektif melalui elemen visual. Serta tanggapan para ahli mengenai teori tersebut.

- **BAB III: Data dan Analisis Data**

Bab ini berisi pengumpulan data institusi, hasil observasi, wawancara dengan desainer pemula, ahli desain, mahasiswa desain grafis, objek penelitian, target audience serta analisis terhadap aplikasi AI sejenis. Data yang diperoleh dianalisis untuk memahami kebutuhan desainer dalam proses ideasi, tantangan yang mereka hadapi, serta bagaimana aplikasi berbasis AI dapat memberikan solusi yang efektif tanpa mengurangi kreativitas pengguna.

- **BAB IV: Perancangan**

Bab ini menjelaskan tahap pembuatan *wireflow* aplikasi dan desain UI/UX dalam pengembangan aplikasi berbasis AI untuk platform sketsa digital. Selain itu bab ini juga akan menjelaskan tentang pemilihan warna, tipografi, ikonografi, tata letak (layout), dan juga elemen interaktif yang

dirancang untuk meningkatkan kenyamanan dan efektivitas pengguna dalam menggunakan aplikasi.

- **BAB V: Kesimpulan dan Rekomendasi**

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari analisis yang telah dilakukan serta rekomendasi mengenai pengembangan aplikasi berbasis AI yang ideal untuk membantu proses ideasi dalam desain grafis. Selain itu, bab ini juga memberikan saran untuk pengembangan lebih lanjut agar aplikasi dapat terus beradaptasi dengan kebutuhan industri kreatif di masa depan.