

Literature Review Artificial Intelligence dalam Desain Grafis: Relevansi, Ancaman, dan Adaptasi Peran Desainer

Literature Review Artificial Intelligence in Graphic Design: Threats, Adaptation, and the Relevance of Designers' Roles

Puji Lestari¹

Program Magister Seni, Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia

How to cite :

Lestari, P. (2026). Literatur Review Artificial Intelligence dalam desain grafis: Relevansi, ancaman, dan adaptasi peran desainer. Serat Rupa Journal of Design, 10(1), 83- 94. <https://doi.org/10.28932/srjd.v10i1.13072>

Abstrak

Perkembangan *artificial intelligence* (AI) telah memberikan dampak signifikan terhadap industri kreatif, khususnya pada bidang desain grafis. Teknologi berbasis AI seperti DALL-E, Midjourney, dan Canva AI memungkinkan penciptaan visual secara instan hanya melalui instruksi teks, sehingga menimbulkan perdebatan mengenai relevansi peran desainer di era digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana kehadiran AI memengaruhi praktik desain grafis melalui tiga variabel utama, yaitu relevansi, ancaman, dan adaptasi. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan menelaah lima artikel ilmiah yang diperoleh dari database Google Scholar dan Garuda dalam kurun waktu lima tahun terakhir. Hasil kajian menunjukkan bahwa AI memiliki peran relevan sebagai alat bantu kreatif dalam mempercepat proses kerja dan membuka ruang eksplorasi ide. Namun, kehadirannya juga menimbulkan ancaman berupa otomatisasi pekerjaan, risiko plagiarisme, dan homogenitas visual. Oleh karena itu, desainer dituntut untuk beradaptasi dengan meningkatkan keterampilan konseptual, memanfaatkan AI secara kolaboratif, serta menjaga nilai etika dan orisinalitas.

Correspondence Address:

Puji Lestari, Program Magister Seni,
Pascasarjana Institut Seni Indonesia
Yogyakarta, Indonesia.
Jl. Suryodiningratan No.8
Yogyakarta 55188. Indonesia
Email: puputpjl26@gmail.com

Kata Kunci

Adaptasi teknologi, *Artificial intelligence*, Desain grafis, Industri Kreatif, Relevansi profesi

Abstract

The rapid development of artificial intelligence (AI) has significantly influenced the creative industry, particularly in the field of graphic design. AI-based technologies such as DALL-E, Midjourney, and Canva AI enable the instant creation of visuals through text-based instructions, raising debates about the relevance of designers' roles in the digital era. This study aims to examine how the presence of AI affects graphic design practices



© 2026 The Authors. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

through three main variables: relevance, threat, and adaptation. The method employed is a literature review by analyzing five scientific articles obtained from Google Scholar and Garuda databases within the last five years. The findings reveal that AI is relevant as a creative tool that accelerates workflow and expands idea exploration. However, it also poses threats in the form of job automation, plagiarism risks, and visual homogeneity. Therefore, designers are required to adapt by enhancing conceptual skills, utilizing AI as a collaborative tool, and maintaining ethical values as well as originality in every design process.

Keywords

Artificial intelligence, Creative industry, Graphic design, Professional relevance, Technology adaptation

PENDAHULUAN

Artificial intelligence merupakan suatu sistem komputer yang mampu berfungsi meniru kemampuan kognitif manusia, yaitu melakukan tugas kompleks seperti prediksi, pengenalan pola, dan pengambilan keputusan. AI dapat berjalan melalui sistem algoritma Machine Learning (ML) dan deep learning (DL), untuk menganalisis data material, memprediksi sifat mekanik, dan mendesain struktur material secara otomatis atau semi-otomatis (Guo dkk., 2021). Sistem AI seperti Dall-E (OpenAI, 2021), Midjourney (Holz, 2022), Adobe firefly mampu menciptakan gambar visual hanya melalui deskripsi teks. Canva AI, atau Microsoft designer dapat membuat desain secara instan. Sistem tersebut merupakan beberapa contoh AI yang saat ini sering digunakan untuk mempercepat proses kerja oleh individu maupun industri kreatif.

Dalam pesatnya perkembangan teknologi terlebih penggunaan AI, banyak perdebatan di kalangan akademisi maupun praktisi, mempertanyakan bagaimana posisi AI untuk kedepannya. Sistem yang praktis dan efisien ini memunculkan kekhawatiran akan pergeseran peran desainer, khususnya karena kemudahan yang ditawarkan di era modern. Atau sebaliknya peran AI dapat menjadi sebuah kolaborasi sehingga mencapai proses kreatif yang maksimal. Tidak selalu diposisikan sebagai ancaman, namun berperan sebagai alat bantu bagi manusia untuk mengembangkan ide dan efektivitas proses mendesain.

Kehadiran AI di era ini sangat berdampak pada industri kreatif, seperti pemanfaatannya dalam membuat desain secara instan hanya dengan teks, misalnya penggunaan DALL-E dan Canva AI. Dalam penelitian yang ditulis oleh (Subadi, 2025), situs AI ChatGPT dapat mempercepat proses kreatif dan memberikan ide-ide baru yang relevan, serta penggunaan ChatGPT terbukti dapat mengurangi waktu pembuatan naskah dengan persentase hingga 51%. Hal ini menjadi bukti bahwa penggunaan AI dapat menjadi alat bantu *brainstorming* dan

alat eksplorasi konsep visual untuk menjadi referensi dalam proses desain. Penggunaan AI yang semakin meningkat dan kebutuhan pasar yang semakin cepat membuat disrupsi dimana perubahan dalam proses kreatif dan standar estetika mulai bergeser. Adapun tantangan kehadiran AI adalah ancaman terhadap profesi desainer dimana otomatisasi membuat sebagian pekerjaan desainer tergeser. Penggunaan data visual tanpa izin dalam pelatihan model AI menimbulkan kekhawatiran terkait pelanggaran hak cipta dan plagiarisme. Serta Desain AI cenderung seragam dan berdasarkan pola umum sehingga mengurangi keunikan estetika.

Salah satu kekurangan dari AI adalah minimnya pemahaman konteks seperti budaya, emosi, dan etika. Sedangkan desain grafis merupakan media visual yang mampu menyalurkan atau menyampaikan pesan. Dalam buku Meggs History of Graphic Design (Meggs & Purvis, 2016), desain grafis merupakan seni dan praktik merencanakan memproyeksikan ide dan pengalaman melalui konten visual secara tekstual. Hal ini berarti bahwa desain bukan hanya perkara estetika, namun alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada audiens dengan cara yang efektif, terarah, dan bermakna. Meggs menyebutkan bahwa desainer grafis memiliki peran penting dan bertanggung jawab terhadap proses penggabungan teks dan gambar serta bukan hanya sebagai sarana komunikasi tapi juga memiliki fungsi sosial, budaya, dan historis. Hal ini meliputi makna apa yang disampaikan, bagaimana bentuk tampilannya.

Pemaparan di atas sedikit menjelaskan kontradiktif terhadap peran desainer grafis dan kekurangan dari sistem AI. Oleh karena itu kajian literatur ini perlu dilakukan untuk memaparkan secara ilmiah bagaimana kehadiran AI mempengaruhi praktik desain grafis, serta apa implikasinya terhadap peran dan adaptasi desainer di era digital. Penelitian ini akan membahas lebih dalam menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) yang diadaptasi melalui tiga variabel, yaitu relevansi, ancaman, dan adaptasi.

METODE PENELITIAN

Pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) merupakan sumber data yang berasal dari review jurnal yang dijadikan sebagai bahan acuan untuk memperkuat langkah yang sudah ditentukan. SLR merupakan tahapan proses menilai, menginterpretasi, serta mengidentifikasi penelitian terdahulu untuk menjadi bukti dan menjawab atas permasalahan yang sudah dirumuskan dalam penelitian (Suliastuti, 2025).

Data diperoleh dari artikel-artikel ilmiah yang diakses melalui dua *database*, yaitu Google Scholar dan Garuda, dengan fokus pada publikasi dalam kurun waktu lima tahun terakhir. Proses pencarian dilakukan dengan menggunakan kata kunci “AI dalam desain grafis”, dan hanya artikel yang telah terpublikasi serta dapat diakses secara penuh yang dipertimbangkan. Dari hasil pencarian awal, diperoleh sebanyak 28 artikel. Selanjutnya dilakukan proses kurasi untuk memastikan relevansi artikel terhadap topik desain grafis dalam konteks AI. Dari jumlah tersebut, 23 artikel dieliminasi karena tidak sesuai dengan fokus kajian, seperti membahas seni secara umum atau tidak melibatkan aspek desain grafis secara spesifik. Dengan demikian, tersisa 5 artikel yang dinilai relevan dan layak dijadikan sumber utama dalam pembahasan penelitian ini.

PEMBAHASAN

Berikut artikel ilmiah yang akan dianalisis dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis hasil temuan dan simpulan jurnal

No	Jurnal Penelitian serta tahun publikasi	Metode Penelitian	Tipe keilmuan	Temuan	Implikasi	Simpulan
1	Analisis Pemanfaatan <i>Artificial Intelligence</i> (AI) sebagai Referensi dalam Desain Komunikasi Visual (2023) Penulis: Muhammad Muhaemin (Muhaemin, 2023)	Penelitian eksploratif (<i>exploratory research</i>)	Desain Komunikasi Visual	Platform AI berbasis gambar (seperti Midjourney, Shutterstock, Leonardo) efektif digunakan sebagai referensi dalam karya Desain Komunikasi Visual, selama <i>prompt</i> dibuat terperinci dan jelas.	Penelitian mendorong praktisi desain untuk menjadikan platform AI gambar sebagai referensi kreatif—selama <i>prompt</i> nya dirancang dengan jelas dan spesifik.	<i>AI image platforms</i> dapat menjadi alat bantu inspirasi yang kuat dalam Desain Komunikasi Visual. Serta keberhasilan hasil visual sangat bergantung pada ketelitian dan kejelasan <i>prompt</i> . Instruksi yang detail dan tepat menghasilkan gambar yang sesuai harapan, sedangkan <i>prompt</i> yang ambigu melemahkan <i>output</i> visual.
2	Potensi <i>Artificial Intelligence</i> dalam Dunia Kreativitas Desain (2023) Penulis: Dwina Satrinia, Reza Ramadani	Menggunakan 3 tahapan penelitian yaitu perencanaan, implementasi	Desain	AI merevolusi dunia kreatif desain dimana pemanfaatan teknologi tersebut telah	Dari sekian banyak dampak positif maupun negatif dari AI, manusia harus tetap beradaptasi dengan kemajuan	AI Imembawa kemudahan dan efisiensi dalam dunia desain kreatif. Namun, kehadirannya

No	Jurnal Penelitian serta tahun publikasi	Metode Penelitian	Tipe keilmuan	Temuan	Implikasi	Simpulan
	Firman, Trimalda Nur Fitriati (Satrinia dkk., 2023)	dan Penulisan laporan.		diterapkan pada <i>software editor image</i> dan video.	teknologi dan meningkatkan keahlian yang sulit diduplikasi oleh AI.	berpotensi menggeser peran manusia, sehingga desainer perlu beradaptasi dan mengasah keterampilan seperti kreativitas dan konseptualisasi.
3	Dampak Produksi Desain Grafis Pada Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dengan Menggunakan Grounded Theory (2024) Penulis: Taris Zakira Alam, Jerry Haikal (Alam & Haikal, 2024)	Menggunakan pendekatan <i>Grounded Theory</i> .	Desain Komunikasi Visual	AI berdampak signifikan dalam proses mendesain, seperti mengotomatiskan tugas teknis, sehingga desainer dapat lebih fokus pada proses kreatif. Namun terdapat kekurangan seperti kualitas hasil tidak selalu baik, potensi plagiarisme, dan penyalahgunaan.	AI berpotensi menjadi alat pendukung yang efisien bagi desainer dan perusahaan kreatif. Namun, perlu perhatian pada regulasi, etika, serta keterampilan kreatif manusia agar AI tidak mereduksi nilai orisinalitas karya.	AI membawa manfaat besar dalam efisiensi dan produktivitas desain grafis, tetapi juga menimbulkan tantangan seperti penurunan kualitas, risiko plagiarisme, dan ancaman terhadap peran desainer. Karena hal tersebut perlunya keseimbangan antara penggunaan teknologi dan kreativitas manusia.
4	Penerapan Artificial Intelligence Pada Media Desain Grafis Menggunakan Analisis Interpretasi Edmund Feldman (2024) Penulis: Ine Rachmawati, Dzulfikar Fickri R.osyid, Suhadi Parman, Yuni Awalaturrohman Solihan, Galih Mandala Putra (Rachmawati dkk., 2024)	Analisis interpretasi Edmund Feldman	Desain Komunikasi Visual	AI mempermudah pekerjaan desainer melalui berbagai <i>tools</i> . Terdapat beberapa kekhawatiran terkait orisinalitas karena AI mengolah <i>database</i> gambar yang sudah ada. Serta proses kreatif desainer manusia lebih mendalam dibandingkan hasil generatif AI.	Penerapan AI dalam desain perlu dievaluasi secara kritis agar tidak mereduksi nilai orisinalitas dan kreativitas. Serta kolaborasi antara AI dan desainer manusia berpotensi menjadi jalan tengah untuk masa depan desain grafis.	AI dapat membantu efisiensi desain, tetapi tidak sepenuhnya dapat menggantikan peran desainer manusia. Penelitian ini menegaskan pentingnya menjaga kreativitas dan orisinalitas manusia dalam era desain berbasis AI.

No	Jurnal Penelitian serta tahun publikasi	Metode Penelitian	Tipe keilmuan	Temuan	Implikasi	Simpulan
5	Implikasi Perkembangan AI terhadap Keberlanjutan Sumber Daya Desainer Grafis dalam Lingkup Masyarakat Industri 5.0 (2024) Penulis: Ayu Asih Kamiliyana, Silvia Lusiani, Silvi Cahyaning Kamalia (Kamiliyana dkk., 2024)	Penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi	Desain Komunikasi Visual	AI mempermudah tugas rutin desainer (<i>editing, template, analisis tren</i>). Serta AI dapat mendukung penciptaan karya inovatif, namun menimbulkan tantangan terkait etika, orisinalitas, dan identitas profesional.	Diperlukan strategi adaptasi bagi desainer untuk mengoptimalkan penggunaan AI. Serta harus dilihat sebagai mitra kolaboratif, bukan pengganti manusia.	AI berpotensi memperluas kreativitas dan meningkatkan efisiensi dalam desain grafis. Namun, keberhasilan penerapannya bergantung pada kemampuan desainer untuk beradaptasi. Serta nilai kemanusiaan, orisinalitas, dan kreativitas tetap menjadi hal yang tak tergantikan dalam era Industri 5.0.

Sumber: Hasil telaah literatur oleh penulis (2025)

Dalam kajian terhadap lima artikel yang dianalisis, AI memiliki pengaruh yang signifikan terhadap industri kreatif terlebih pada desain grafis. Untuk pemaparan lebih jelas terbagi menjadi tiga variabel diantaranya sebagai berikut.

Relevansi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia relevansi ("relevansi," 2025) adalah hubungan, kaitan, suatu informasi, tindakan atau konsep. AI merupakan sebuah teknologi canggih di era modern dan digital ini sangat mempengaruhi dunia industri kreatif hingga menimbulkan perdebatan didalamnya. Sehingga perlu adanya penjelasan lebih rinci dan detail terkait hubungan antara AI dengan desain grafis. Sebelum membahas terkait dengan relevansinya perlu menjabarkan definisi dari AI. Menurut Kamus Merriam Webster dalam Satrinia dkk. (2023) AI atau kecerdasan buatan merupakan suatu cabang ilmu komputer yang berurusan dengan simulasi perilaku cerdas dalam komputer. Secara garis besar AI merupakan suatu sistem yang memiliki kemampuan untuk melakukan tugas-tugas yang biasanya dilakukan oleh manusia, seperti pembelajaran, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan.

Seiring dengan perkembangannya AI memiliki fitur yang sangat mempermudah pekerjaan terutama desainer grafis, seperti contohnya adalah 3D art, dimana sistem bisa merubah sebuah gambar atau foto dua dimensi menjadi gambar 3D yang sangat menawan dan memakan waktu yang singkat. Contoh lain adalah *Face Attribute Manipulation* merupakan

fitur yang dapat berfungsi untuk mengubah bagian dari wajah seperti hidung, pipi, dagu, mata, dan lain-lain, menjadi bentuk lain sesuai yang diinginkan (Satrinia dkk., 2023).

Selain itu ada beberapa *platform* yang menawarkan fitur AI, seperti Bing Image Creator (Microsoft) yang berfungsi untuk menghasilkan gambar melalui deskripsi teks. Perintah atau *prompt* tersebut akan diolah menjadi serangkaian gambar atau desain, Selanjutnya ada Hotpot AI (Hu, 2026) untuk desain grafis, dapat menghasilkan berbagai jenis karya seni digital seperti lukisan, ilustrasi, dan gambar fotorealistik. Masih ada platform lainnya yaitu Stockimg.ai (Temel dkk., 2023), Midjourney (Holz, 2022), Leonardo AI (Fiasson dkk., 2022), DALL-E (OpenAI, 2021), dan Figma AI (Field & Wallace, 2024) yang sama halnya menawarkan AI untuk mempermudah proses mendesain (Alam & Haikal, 2024).



Gambar 1. Ilustrasi Pegasus
Sumber: Hotpot AI, dihasilkan melalui prompt AI oleh penulis

Gambar ilustrasi pegasus pada gambar 1, merupakan salah satu ilustrasi yang dibuat melalui *website* Hotpot AI, dimana ilustrasi tersebut sepenuhnya dibuat oleh AI. *Prompt* atau perintah yang digunakan adalah “gambar ilustrasi makhluk mitologi yunani pegasus, gaya realis dengan detail tinggi, dengan nuansa gambar yang menakjubkan, *background* di sebuah bangunan Yunani dengan sinar matahari yang terang”, *prompt* tersebut memerintahkan dengan detail terkait dengan objek, *background*, hingga gaya ilustrasi yang digunakan, semakin rinci *prompt* yang digunakan maka ilustrasi akan sesuai harapan. Dari gambar ilustrasi yang dihasilkan dapat menunjang desainer untuk menggunakannya menjadi bahan *footage* atau elemen dalam proses kreatif.



Gambar 2. Logo Pegasus

Sumber: Hotpot AI, dihasilkan melalui prompt AI oleh penulis

Selain itu penggunaan AI juga dapat diterapkan dalam perancangan sebuah logo. Gambar 2, merupakan logo yang penulis buat melalui *website* Hotpot AI hanya dengan menggunakan satu kalimat *prompt*, yaitu “logo untuk *brand* sepatu dengan merek pegasus, gunakan *tone* warna merah *maroon* dan *cream*, gaya minimalis modern dan elegan, tipografi menggunakan serif”. Cukup dengan satu kalimat AI dapat menghasilkan sebuah logo yang hanya memakan waktu beberapa detik. Hal ini dapat mempermudah desainer grafis dalam proses *brainstorming* maupun pencarian referensi dalam merancang konsep. Dari contoh penerapan *prompt* pada ilustrasi dan logo diatas membuktikan bahwa erat kaitannya antara desain grafis dan teknologi AI

Ancaman

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2025), ancaman merupakan suatu hal yang merugikan, mengancam, menyulitkan, menyusahkan pihak lain, dalam kasus ini AI menjadi ancaman bagi pelaku industri kreatif. Hadirnya teknologi AI memang sangat membantu manusia, bahkan terdapat narasi bahwa akan ada masa di mana manusia tidak dibutuhkan lagi, namun perlu diketahui bahwa dari sekian banyak hal positif dari AI juga memiliki kekurangan. Seperti dalam penelitian (Alam & Haikal, 2024) dinyatakan bahwa penggunaan teknologi AI sangat memberikan kemudahan dan efisiensi waktu, namun terdapat kekhawatiran di dalamnya, seperti karya yang dihasilkan terlihat kurang rapi dan tampak kaku. Hal ini terjadi dikarenakan karya murni diciptakan oleh AI sehingga tidak ada campur tangan manusia atau ‘*sense of arts*’ nya tidak ditemukan. Hal lain yang dikhawatirkan adalah risiko plagiarisme atau duplikasi karya, seperti yang diketahui bersama AI menciptakan karya berdasarkan data yang terkumpul dalam internet, hal ini memungkinkan terjadinya kasus tersebut.

Tidak hanya itu, sentuhan emosional dan kreativitas manusia juga masih sangat dibutuhkan dalam sebuah karya. Hal ini diperlukan untuk memastikan keaslian, relevansi konteks, dan keberhasilan komunikatif. Sentuhan manusia secara emosional berperan dalam memahami emosi dan konteks budaya, agar dapat menciptakan desain yang efektif dan memikat (Rachmawati dkk., 2024). Penciptaan karya desain menggunakan AI yang dilakukan secara terus menerus juga akan berdampak negatif terhadap *output* yang dihasilkan, dimana desain tidak orisinal dan terlalu bergantung pada AI, hal ini mengakibatkan hilangnya kebebasan dan ciri khas dalam berkreasi (Kamiliyana dkk., 2024).



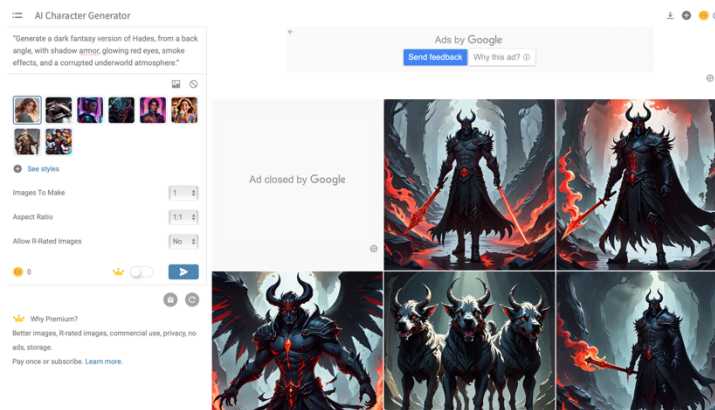
Gambar 3. Kesalahan pada Visual AI
Sumber: Hotpot AI, dihasilkan melalui prompt AI oleh penulis

Seperti pada Gambar 3, hasil *image generator* AI tampak kaku dan menunjukkan kesalahan anatomi pada bagian jarinya. Penulis memasukkan *prompt* pada situs Hotpot AI berupa “buatkan foto *close up* tangan sedang berdoa”, namun *output* yang dihasilkan tidak menyerupai tangan manusia yang wajar. Ketidaktepatan ini memperlihatkan bahwa AI masih sering menghasilkan visual yang tidak konsisten, kurang natural, serta tidak memahami detail biologis secara akurat, sehingga perlu adanya verifikasi dan koreksi dari manusia dalam proses desain.

Adaptasi

Seperti pemaparan yang telah diungkapkan sebelumnya, AI memiliki banyak hal positif namun juga tidak sedikit kekurangannya, untuk itu desainer grafis dapat beradaptasi berjalan beriringan dengan teknologi AI. Dalam KBBI (2025), adaptasi merupakan penyesuaian terhadap lingkungan, pekerjaan, dan pelajaran. Alih-alih menggunakan AI sebagai mesin desain, teknologi tersebut dapat digunakan untuk alat bantu dalam mencari dan menjelajah. Secara teknis karya yang diciptakan oleh AI melalui *prompt* dapat digunakan sebagai inspirasi dalam penciptaan karya desain (Muhaemin, 2023).

Perkembangan teknologi AI memberikan tantangan tersendiri untuk desainer grafis, perlu adanya langkah bijak untuk memanfaatkan teknologi. Desainer dapat menggunakan AI sebagai alat untuk memperluas kreativitas, meningkatkan efisiensi, dan menghasilkan karya yang lebih inovatif. Namun yang perlu dipahami adalah adanya batasan dimana desainer harus memiliki kontrol atas proses kreatif dan menghormati prinsip-prinsip etika dan hak cipta (Alam & Haikal, 2024).



Gambar 4. AI Character Generator

Sumber: Hotpot AI, dihasilkan melalui prompt AI oleh penulis

Penggunaan AI dalam proses kreatif dapat dimanfaatkan sebagai sarana eksplorasi visual dan sumber referensi awal sebelum desainer mulai mengembangkan karya secara lebih mendalam. Seperti pada contoh gambar di atas, karakter yang dihasilkan melalui *image generator* Hotpot AI menunjukkan bagaimana teknologi ini mampu memberikan ide dasar mengenai bentuk, suasana, maupun gaya visual tertentu. Meski hasilnya belum tentu sempurna atau siap pakai, visual AI dapat berfungsi sebagai titik awal inspirasi yang membantu desainer merumuskan konsep, memperkaya *moodboard*, dan memetakan arah gaya ilustrasi yang akan dikembangkan secara manual. Dengan demikian, AI bukan digunakan sebagai pengganti kreativitas manusia, melainkan sebagai alat bantu eksplorasi yang memperluas kemungkinan desain.

PENUTUP

Berdasarkan kajian literatur yang telah dilakukan, dapat dipahami bahwa kehadiran AI memiliki pengaruh signifikan terhadap praktik desain grafis. Dari segi relevansi, AI terbukti mampu mendukung proses kreatif desainer melalui percepatan produksi, penyediaan referensi, dan eksplorasi ide, namun tetap diperlukan intervensi manusia untuk menjaga keaslian, konteks, serta nilai komunikasi visual. Di sisi lain, ancaman yang muncul tidak dapat diabaikan, mulai dari potensi tergesernya peran desainer pemula akibat otomatisasi, risiko plagiarisme dan pelanggaran hak cipta, hingga kecenderungan homogenitas estetika

yang mengurangi keunikan karya. Oleh karena itu, adaptasi menjadi langkah strategis yang harus dilakukan, di mana desainer dituntut untuk mengembangkan keterampilan konseptual, memanfaatkan AI sebagai alat kolaboratif, serta mempertahankan nilai etika, kreativitas, dan kemanusiaan dalam setiap proses perancangan agar profesi tetap relevan di era digital.

REFERENCES

- 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>
- Adaptasi. Dalam. (2025). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/>
- Ancaman. Dalam. (2025). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/>
- Fiasson, J., Smith, E., & Bhasme, J. (2022). *Leonardo.Ai*. In [tipe atau versi]. Leonardo Interactive Pty Ltd. <https://leonardo.ai>
- Field, D., & Wallace, E. (2024). *Figma AI*. In [tipe atau versi]. <https://figma.com>
- Guo, K., Yang, Z., Yu, C.-H., & Buehler, M. J. (2021). Artificial intelligence and machine learning in design of mechanical materials. *Materials Horizons*(4). <https://doi.org/10.1039/D0MH01451F>
- Holz, D. (2022). *Midjourney*. In [tipe atau versi]. <https://midjourney.com>
- Hu, C. (2026). *Hotpot AI*. In [tipe atau versi]. <https://hotpot.ai>
- Kamiliyana, A. A., Lusiani, S., & Kamalia, S. C. (2024). Implikasi perkembangan AI terhadap keberlanjutan sumber daya desainer grafis dalam lingkup masyarakat industri 5.0. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 4(1), 362-369. <https://doi.org/10.57250/ajsh.v4i1.420>
- Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2016). *Meggs' history of graphic design* (6 ed.). John Wiley & Sons.
- Microsoft. *Bing Image Creator*. In [tipe atau versi].
- Muhaemin, M. (2023). Analisis pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) sebagai referensi dalam Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Sasak*, 5(1), 71-80. <https://doi.org/10.30812/sasak.v5i1.2966>
- OpenAI. (2021). *DALL-E*. In [tipe atau versi]. <https://openai.com/>
- Rachmawati, I., Rosyid, D. F., Parman, S., Solihah, Y. A., & Putra, G. M. (2024). Penerapan Artificial Intelligence pada media desain grafis menggunakan analisis interpretasi Edmund Feldman. *Jurnal DIGIT: Jurnal Ilmiah Digital of Information Technology*, 14(1), 66-78. <https://doi.org/10.51920/jd.v14i1.372>
- Relevansi. In. (2025). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/>

- Satrinia, D., Firman, R. R., & Fitriati, T. N. (2023). Potensi Artificial Intelligence dalam dunia kreativitas desain. *JICT: Jurnal of Informatics and Communication Technology*, 5(1), 159-168. https://doi.org/10.52661/j_ict.v5i1.164
- Subadi. (2025). Implementation of ChatGPT to enhance creativity & efficiency in video production in media. *Visualita*, 13(2), 311-326. <https://doi.org/10.34010/visualita.v13i2.12679>
- Sulastuti, I. (2025). Tinjauan literatur: Adaptasi visual Batik Sunda dan Karawang dengan keterkaitan gambar makhluk bernyawa. *Serat Rupa Journal of Design*, 9(1), 15-28. [10.28932/srjd.v9i2.8926](https://doi.org/10.28932/srjd.v9i2.8926)
- Temel, A., Kadak, B. Z., Akar, H., Kocak, U. C., Kantar, R., & Cakibey, B. (2023). *Stocking AI*. In [tipe atau versi]. <https://stocking.ai>