

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan *Artificial Intelligence Generated Content* (AIGC) dalam beberapa tahun terakhir telah membawa perubahan besar di berbagai sektor, termasuk pendidikan, layanan kesehatan, industri, dan profesi profesional [1]. AIGC berkembang pesat melalui kemampuannya menghasilkan berbagai bentuk konten mulai dari teks, gambar, audio, video, hingga simulasi kreatif yang sebelumnya bergantung sepenuhnya pada kemampuan manusia. Evolusi teknologi ini dimulai dari keberhasilan awal *Generative Adversarial Networks* (GANs) hingga dominasi diffusion models seperti Stable Diffusion dan DALL·E, yang mampu menghasilkan gambar berkualitas tinggi. Karena kedua keluaran ini diproses oleh arsitektur yang berbeda, integrasi penuh antara bahasa dan visual dalam satu sistem masih menjadi keterbatasan teknis pada model-model sebelumnya [2]. Kemajuan signifikan terjadi dengan hadirnya GPT-4o yang mengintegrasikan kemampuan teks dan visual dalam satu arsitektur terpadu, menjadikan ChatGPT sebagai platform AIGC yang semakin relevan bagi pengguna kreatif. Perkembangan ini memperkuat posisi ChatGPT sebagai alat AIGC yang paling banyak digunakan oleh mahasiswa, termasuk dalam lingkup eksplorasi ide dan pembuatan gambar. Dengan kemampuan ini, GPT-4o *image generation* menghasilkan visual yang lebih natural, terintegrasi, dan responsif terhadap percakapan [3], [4].

Sebagai pengguna awal teknologi baru, mahasiswa menjadi kelompok strategis untuk memahami bagaimana teknologi digunakan. Di Indonesia, tingkat penggunaan AI generatif oleh mahasiswa mencapai sekitar 95%, menandakan tingginya keterpaparan mereka terhadap teknologi dalam aktivitas akademik (Katadata, 2024) dan ChatGPT tercatat sebagai aplikasi AI paling populer di kalangan mahasiswa [5]. Mahasiswa memanfaatkan teknologi ini tidak hanya untuk mendukung penulisan akademik atau perencanaan riset, tetapi juga dalam kegiatan kreatif, seperti eksperimen visual, pembuatan ilustrasi, dan desain konsep [6]. Temuan ini diperkuat oleh studi kuantitatif oleh [7] yang secara khusus meneliti

penggunaan AI *Image Generator* oleh mahasiswa menunjukkan bahwa mahasiswa, khususnya yang berasal dari bidang desain, telah menggunakan generator gambar berbasis AI dalam berbagai kegiatan akademik dan personal. Selain itu, temuan dari penelitian terkait penerimaan AIGC di industri kreatif di Indonesia menunjukkan bahwa ChatGPT merupakan alat AIGC yang paling banyak digunakan, mengungguli platform lain seperti Midjourney atau DALL-E [8]. Temuan ini mengindikasikan bahwa mahasiswa desain merupakan kelompok yang relevan untuk dianalisis terkait penerimaan AIGC, terutama dalam hal pembuatan ilustrasi atau gambar dengan bantuan AI.

Dalam bidang desain, penggunaan AIGC telah berkembang pesat sejak Google mengembangkan teknologi AI untuk desain grafis pada 2016. Teknologi *text-to-image* memungkinkan pembuatan visual berdasarkan deskripsi teks, termasuk representasi antropomorfik, penggabungan konsep berbeda, modifikasi gambar, hingga transformasi visual kompleks [9]. AIGC membantu mahasiswa desain mempercepat tahap eksperimentasi dan konseptual yang biasanya memakan waktu panjang ketika dilakukan secara manual, serta memperluas kapasitas berpikir dan eksplorasi visual [10], [11], [12]. AIGC menyediakan lingkungan yang memungkinkan mahasiswa desain untuk mengeksplorasi konsep secara cepat melalui generasi sketsa digital, simulasi visual, dan varian alternatif dari ide awal mereka [13], [14], serta meningkatkan pengalaman kreatif melalui proses generasi gambar berbasis teks [15]. Dengan demikian, AIGC memiliki potensi besar sebagai mitra kreatif yang memperluas kapasitas berpikir dan eksplorasi visual mahasiswa desain.

Dalam studi perilaku teknologi, penerimaan terhadap inovasi seperti AIGC tidak hanya dipengaruhi oleh faktor fungsional, tetapi juga oleh dinamika psikologis dan sosial yang membentuk persepsi pengguna terhadap manfaat dan risiko teknologi tersebut [1]. Persepsi mahasiswa sendiri terbentuk melalui interaksi berbagai faktor, termasuk persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan, serta kekhawatiran terhadap keamanan data, privasi, dan potensi ketergantungan berlebihan. Temuan [15] menunjukkan mahasiswa desain menunjukkan dukungan tinggi terhadap penggunaan generator gambar berbasis AI pada tahap konsep, namun dukungan tersebut menurun pada tahap presentasi akhir ketika mereka

mempertimbangkan kredibilitas dan keaslian hasil visual. Penurunan dukungan ini memperlihatkan bahwa mahasiswa mulai menilai secara kritis posisi mereka sebagai kreator ketika berhadapan dengan sistem generatif. Di sisi lain, laporan [16] mencatat bahwa kecemasan timbul dari kecepatan perkembangan teknologi dan dilema etik dalam penggunaannya. Kondisi ini relevan bagi mahasiswa desain di Indonesia, yang umumnya berinteraksi dengan AIGC melalui praktik desain sehari-hari dan eksperimen personal [7]. Respons-respons ini menunjukkan bahwa penerimaan mahasiswa tidak hanya ditentukan oleh kemampuannya, tetapi juga oleh bagaimana menilai aspek etis, emosional, dan sosial dari teknologi tersebut.

Ketidakpastian ini berkembang menjadi persepsi risiko di kalangan mahasiswa desain. Ketika mahasiswa DKV menggunakan ChatGPT untuk menghasilkan gambar atau mengembangkan konsep visual, mereka menghadapi pertanyaan yang belum memiliki jawaban yang jelas, seperti siapa pemilik hak cipta atas gambar yang dihasilkan AI berdasarkan prompt mereka, apakah materi visual yang diunggah ke ChatGPT dapat digunakan sebagai data pelatihan sistem, dan bagaimana dosen menilai karya desain yang melibatkan AI, apakah dianggap sebagai kreativitas atau kecurangan. Kekhawatiran tersebut bukan sekadar dugaan. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa mahasiswa desain secara aktif menyampaikan kekhawatiran terkait orisinalitas karya, pelanggaran hak cipta, dan ketidakjelasan mengenai penggunaan data visual mereka dalam sistem AI generatif [15], [17], [18]. Persepsi risiko ini memengaruhi sejauh mana mahasiswa DKV bersedia mengintegrasikan ChatGPT ke dalam proses desain mereka.

Di sisi lain, kehadiran ChatGPT yang mampu menghasilkan gambar juga memunculkan kecemasan yang lebih mendalam di kalangan mahasiswa DKV. Berbeda dengan kecemasan teknis yang biasanya dialami pengguna teknologi baru, kecemasan mahasiswa DKV berkaitan dengan pertanyaan tentang masa depan profesi mereka. Jika AI dapat menghasilkan visual berkualitas tinggi dalam waktu singkat, muncul pertanyaan mengenai nilai pendidikan desain yang mereka tempuh dan apakah kemampuan menggambar serta merancang secara manual masih relevan di industri kreatif masa depan. Studi [19] menunjukkan adanya AI *anxiety* di kalangan mahasiswa desain, yang mencakup kekhawatiran terhadap ketergantungan pada teknologi AI gambar dan berkurangnya nilai orisinalitas dalam

proses kreatif. Selain itu, penelitian [20] menemukan bahwa *AI learning anxiety* dan *job replacement anxiety* berpengaruh signifikan terhadap niat mahasiswa untuk mempelajari dan menggunakan teknologi AI, terutama ketika AI dipandang sebagai ancaman terhadap karier di masa depan. Kondisi ini menunjukkan bahwa kecemasan terhadap AI pada mahasiswa DKV bukan hanya rasa tidak nyaman sementara, tetapi faktor psikologis yang benar-benar memengaruhi keputusan mereka dalam mengadopsi ChatGPT sebagai bagian dari proses desain

Melihat kompleksitas dinamika tersebut, diperlukan pendekatan teoretis yang mampu menjelaskan faktor-faktor penerimaan teknologi secara komprehensif. Oleh karena itu, skripsi ini menggunakan model *The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) yang dikembangkan untuk menjelaskan faktor-faktor utama yang memengaruhi seseorang dalam menerima dan menggunakan teknologi [21]. Model ini memiliki empat komponen, yaitu *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating conditions* yang digunakan untuk menganalisis bagaimana pengguna mengadopsi dan berniat menggunakan teknologi AIGC [22]. Model ini diadopsi berdasarkan studi sebelumnya [9], yang dimodifikasi dengan menambahkan dua konstruk tambahan, yaitu *Perceived risk* (PR) dan *Perceived anxiety* (PA). Variabel *Perceived risk* merepresentasikan kekhawatiran terhadap aspek etika dan hukum seperti hak cipta dan privasi data, sedangkan *Perceived anxiety* menggambarkan kecemasan emosional terhadap kemungkinan tergantikannya peran manusia oleh AI [9]. UTAUT dinilai relevan karena mampu menjelaskan pengaruh persepsi individu, faktor sosial, dan dukungan lingkungan terhadap perilaku penggunaan teknologi baru [23], [24].

Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) memiliki literasi digital tinggi dan terbiasa memanfaatkan teknologi untuk proses ideasi serta eksplorasi visual. Studi di Indonesia menunjukkan bahwa AI generatif telah digunakan dalam perancangan identitas visual [25], eksplorasi bentuk dan motif [26], serta efisiensi alur kerja desain grafis dan *motion graphic* [27]. Selain itu, isu etika, estetika, dan orisinalitas dalam penggunaan AI di bidang desain juga semakin menjadi perhatian penting [28], yang menunjukkan bahwa penggunaan tinggi tidak serta-merta merefleksikan penerimaan yang stabil atau tanpa keraguan. Oleh karena itu,

meneliti niat penggunaan AIGC menjadi relevan, sebab keputusan mahasiswa DKV untuk terus memanfaatkan teknologi ini dipengaruhi oleh persepsi manfaat, potensi risiko, dan kecemasan kreatif yang masih berkembang di lingkungan pendidikan desain. sehingga faktor dalam model UTAUT menjadi relevan untuk menjelaskan perilaku adopsi mereka terhadap teknologi AIGC [29]. Dengan mempertimbangkan kompleksitas tersebut, skripsi ini bertujuan menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi niat mahasiswa DKV menggunakan ChatGPT untuk membuat gambar atau ilustrasi sebagai bagian dari proses kreatif (eksplorasi ide, eksperimen visual, dan pengembangan konsep), yang tidak terbatas pada produksi karya visual akhir yang dipublikasikan. skripsi ini berfokus pada ChatGPT sebagai platform, yang di dalamnya mencakup kemampuan *image generation berbasis GPT-4o*, untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi niat penggunaannya di kalangan mahasiswa DKV. skripsi ini juga mengisi gap studi sebelumnya dengan menguji model UTAUT yang dipadukan *perceived risk* dan *Perceived anxiety* dalam lingkup mahasiswa desain komunikasi visual di perguruan tinggi Indonesia. Hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi teoretis dan rekomendasi praktis untuk pengembangan praktik AIGC yang etis, aman, dan berorientasi pada peningkatan kreativitas manusia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, skripsi ini merumuskan pertanyaan Bagaimana pengaruh konstruk dalam model UTAUT yang dimodifikasi terhadap niat mahasiswa desain komunikasi visual menggunakan ChatGPT untuk membuat gambar atau ilustrasi sebagai bagian dari proses kreatif (eksplorasi ide, eksperimen visual, dan pengembangan konsep).

1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi ini tetap terarah dan tidak terlalu meluas, pembatasan dalam skripsi perlu dilakukan. Adapun batasan-batasan pada skripsi ini yaitu:

- A. Variabel yang digunakan dalam skripsi ini terdiri dari enam variabel independen, yaitu *Performance expectancy* (PE), *Effort expectancy* (EE), *Social influence* (SI), *Facilitating conditions* (FC), *Perceived risk* (PR), dan *Perceived anxiety* (PA), serta satu variabel dependen, yaitu *Behavioral intention* (BI).

- B. Populasi skripsi ini terbatas pada mahasiswa aktif desain komunikasi visual di perguruan tinggi Indonesia.
- C. Pembuatan gambar dan ilustrasi dalam skripsi ini didefinisikan secara luas sebagai seluruh rangkaian proses kreatif visual berbasis ChatGPT, mencakup eksplorasi ide visual, *brainstorming* konsep, pengembangan referensi visual, hingga generasi gambar secara langsung. Skripsi ini tidak membedakan tahap spesifik penggunaan yang dilakukan oleh responden, mengingat proses kreatif desain bersifat iteratif dan tidak selalu berujung pada generasi gambar akhir secara langsung.

1.4 Tujuan

Berlandaskan pada rumusan masalah dan batasan skripsi, tujuan dari skripsi ini adalah untuk menganalisis pengaruh konstruk-konstruk dalam model UTAUT model yang telah dimodifikasi terhadap niat mahasiswa DKV dalam menggunakan ChatGPT sebagai alat bantu dalam proses desain kreatif.

1.5 Manfaat

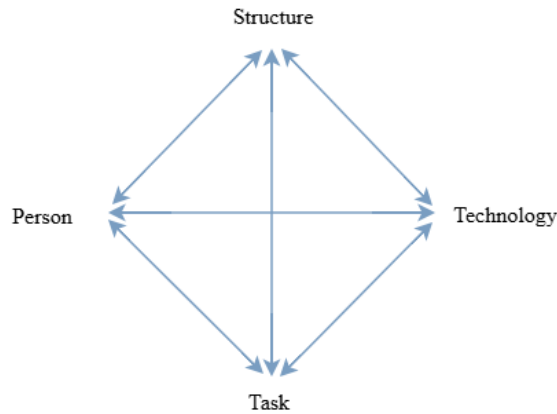
Berikut manfaat yang ingin dicapai dari skripsi ini yakni:

- A. Menyediakan wawasan kepada pengembang perangkat lunak kreatif dan pelaku desain untuk mengoptimalkan penerapan teknologi AIGC yang etis dan berorientasi pada peningkatan kreativitas pengguna.
- B. Menjadi referensi bagi peneliti di masa depan yang tertarik melakukan kajian lanjutan mengenai penerapan dan penerimaan teknologi AIGC, baik dalam lingkup desain, pendidikan, maupun lainnya.

1.6 Relevansi SI

Sistem informasi merupakan sekumpulan komponen yang saling berhubungan untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyebarkan informasi serta menyediakan mekanisme umpan balik guna mencapai tujuan tertentu. Sistem informasi berfungsi mendukung proses pengambilan keputusan, koordinasi, dan pengendalian dalam organisasi sehingga membantu meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan keuntungan. Konsep ini mencerminkan pandangan bahwa sistem informasi adalah kombinasi antara teknologi, manusia, dan proses bisnis

yang bekerja secara terpadu untuk mengubah data mentah menjadi informasi bermakna dan dapat digunakan sebagai dasar pengetahuan dalam pengambilan keputusan [30].



Gambar 1. 1 Model Leavitt Diamond: Pandangan sosioteknis terhadap Sistem Informasi [30]

Berdasarkan model Leavitt Diamond pada Gambar 1.1, sistem informasi terdiri atas empat elemen utama, yaitu teknologi, tugas, manusia, dan struktur organisasi. Keempat elemen ini saling memengaruhi dan membentuk suatu sistem sosio-teknis yang menekankan pentingnya keseimbangan antara aspek teknis dan sosial dalam keberhasilan implementasi teknologi informasi [30]. Berdasarkan uraian tersebut, sistem informasi dipahami sebagai sistem sosio-teknis yang mengintegrasikan aspek teknis dan sosial untuk menghasilkan, mengelola, dan memanfaatkan informasi secara efektif dalam mendukung berbagai jenis sistem organisasi seperti *Transaction Processing System* (TPS), *Management Information System* (MIS), *Decision Support System* (DSS), dan *Executive Support System* (ESS).

Dalam skripsi ini, sistem informasi berperan sebagai kerangka konseptual untuk memahami bagaimana mahasiswa berinteraksi dengan teknologi AIGC dalam proses desain. Sebagai sistem sosio-teknis, Sistem Informasi tidak hanya menyoroti efisiensi teknologinya, tetapi juga bagaimana pengguna membentuk persepsi, sikap, dan niat terhadap teknologi tersebut. Oleh karena itu, skripsi ini memanfaatkan pendekatan *behavioral approach to information systems*, yang berfokus pada perilaku pengguna, persepsi risiko, kecemasan, dan niat untuk mengadopsi teknologi baru. Pendekatan ini sejalan dengan penggunaan model

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT), yang menekankan peran faktor manusia dalam menentukan penerimaan teknologi. Dengan demikian, skripsi ini dapat diklasifikasikan sebagai kajian sistem informasi berorientasi perilaku pengguna yang menganalisis interaksi antara manusia dan teknologi dalam lingkup adopsi teknologi AIGC.

1.7 Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun ke dalam lima bab utama, yaitu Pendahuluan, Tinjauan Pustaka, Metodologi Penelitian, Hasil dan Pembahasan, serta Penutup. Adapun uraian singkat mengenai isi setiap bab adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, signifikansi penelitian, serta metode penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat landasan teori yang menjadi dasar penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, serta berbagai konsep dan kajian ilmiah yang berkaitan dengan topik penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan, meliputi desain penelitian, alur penelitian, model konseptual, hipotesis penelitian, penyusunan instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, metode analisis data, serta tahapan pelaksanaan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian yang meliputi karakteristik responden, analisis data secara deskriptif maupun inferensial, pengujian hipotesis, serta pembahasan dan interpretasi terhadap temuan penelitian berdasarkan teori dan penelitian terdahulu.

BAB V

PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian serta saran yang diharapkan dapat menjadi masukan bagi penelitian selanjutnya maupun pihak-pihak yang berkepentingan.

DAFTAR

PUSTAKA

Bagian ini memuat seluruh sumber referensi dan literatur yang digunakan sebagai acuan dalam penyusunan skripsi.

LAMPIRAN

Bagian ini berisi dokumen pendukung penelitian, seperti instrumen penelitian, hasil pengolahan data, serta dokumen lain yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian.