

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian terhadap 386 mahasiswa Desain Komunikasi Visual di Indonesia menggunakan metode PLS SEM, niat penggunaan ChatGPT untuk pembuatan konten gambar lebih dipengaruhi oleh faktor sosial dan kemudahan penggunaan dibandingkan manfaat fungsional. *Social influence* menjadi faktor paling kuat karena memengaruhi *behavioral intention* secara langsung sekaligus tidak langsung melalui penurunan *perceived risk*, dengan jalur mediasi yang terbukti signifikan. *Effort expectancy* juga berpengaruh signifikan karena antarmuka ChatGPT yang mudah digunakan membantu mahasiswa dalam mengeksplorasi ide visual. Sebaliknya, *performance expectancy* dan *facilitating conditions* tidak berpengaruh signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa manfaat ChatGPT dan ketersediaan fasilitas sudah dianggap sebagai kondisi dasar yang dimiliki hampir seluruh mahasiswa DKV.

Perceived risk terbukti menghambat niat penggunaan, terutama terkait kekhawatiran mengenai orisinalitas karya dan etika penggunaan AIGC. Sementara itu, *perceived anxiety* bekerja melalui dua arah yang berbeda. Di satu sisi, kecemasan terhadap AIGC mendorong mahasiswa untuk menggunakan ChatGPT sebagai bentuk adaptasi terhadap perkembangan teknologi. Di sisi lain, kecemasan tersebut juga menurunkan persepsi kemudahan penggunaan sehingga secara tidak langsung menghambat niat penggunaan. Secara keseluruhan, model penelitian mampu menjelaskan 30,5% variasi *behavioral intention*. Hasil ini menunjukkan bahwa adopsi ChatGPT pada mahasiswa DKV lebih dipengaruhi oleh dinamika sosial, persepsi risiko, dan kecemasan terhadap AIGC dibandingkan pertimbangan manfaat fungsional semata.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran disusun dalam sebagai berikut.

1. Rekomendasi untuk Penelitian Selanjutnya
 - a) Penelitian selanjutnya disarankan mereplikasi model pada mahasiswa Desain Produk, Arsitektur, atau Desain Interior untuk melihat apakah

tidak signifikkannya PE dan FC juga terjadi pada bidang desain lainnya sebelum dilakukan pengembangan model secara konseptual.

- b) Penelitian berikutnya juga disarankan membandingkan penerimaan mahasiswa DKV terhadap ChatGPT dengan platform berbasis visual seperti Midjourney atau Adobe Firefly, guna mengetahui apakah PE menjadi lebih signifikan ketika output visual dihasilkan secara langsung dan lebih mudah diukur.
 - c) Temuan mengenai pengaruh positif PA terhadap BI perlu dieksplorasi lebih lanjut melalui pendekatan kualitatif atau *mixed methods* agar dapat memahami secara lebih mendalam bagaimana kecemasan terhadap AI justru mendorong mahasiswa DKV untuk mencoba dan mempelajari ChatGPT sebagai bentuk adaptasi.
2. Rekomendasi bagi Institusi Pendidikan dan Pengembang Platform AIGC
- a) *Social influence* terbukti memengaruhi niat penggunaan sekaligus menurunkan persepsi risiko, institusi pendidikan dan pengembang platform disarankan membangun literasi etis AI melalui diskusi, panduan, dan komunikasi yang menekankan penggunaan ChatGPT secara sadar, bertanggung jawab, dan sesuai konteks desain.
 - b) Untuk mengurangi *perceived risk* yang terbukti menghambat niat penggunaan, diperlukan panduan yang jelas mengenai batas penggunaan ChatGPT dalam tugas desain, kepemilikan output visual, serta perlindungan data pengguna.
 - c) Karena *effort expectancy* berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan, pengembang disarankan mempertahankan antarmuka yang mudah digunakan dan menyediakan panduan prompt yang relevan untuk kebutuhan desain visual.
 - d) Selain itu, karena kecemasan terhadap AI dapat menurunkan persepsi kemudahan penggunaan, institusi pendidikan dan pengembang platform disarankan menampilkan ChatGPT sebagai alat pendukung kreativitas desainer, bukan pengganti profesi desain.