

Penerapan *Artificial Intelligence BrandCrowd* dalam Pembelajaran Desain Grafis pada Pembuatan “Logo Desa Kembanglimus”

Aisya Asmaningrum*¹, Nisrina Ishmah Mahira*², Amata Fami³

¹²³Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, Sekolah Vokasi IPB University
¹²³Bogor, Indonesia

Email: ¹aisyaasmaningrum@apps.ipb.ac.id, ²nisrinaishmah@apps.ipb.ac.id
³amatafami@apps.ipb.ac.id

Abstract

AI as one example, is utilized to create a BrandCrowd website. This site can be used to help create various kinds of graphic designs, such as logos. This prompted research to be conducted with the intention of assessing the influence and effectiveness when utilizing AI in creating logos through online logo maker websites on graphic design learning. A case study of graphic design learning in making the Kembanglimus Village Logo was taken. The method involved in this research takes the form of a studies compare or are commonly known as comparatives with qualitative data. Data was taken by direct observation and documentation. The sample taken was one of the students who was studying graphic design courses. The results obtained from research show that using AI in creating logos can save resources, from time, funds, to energy. When compared to those created without AI, AI-implemented logos are less innovative. It was concluded that the application of AI in creating the Kembanglimus Village logo was very efficient in terms of resources. However, in terms of learning graphic design, students do not get significant development in their ability and design making skills.

Keywords: *artificial intelligence, comparative, graphic design, logo, learning, website AI*

Abstraksi

AI sebagai salah satu contoh, dimanfaatkan menjadi situs web BrandCrowd. Situs ini dapat digunakan untuk membantu membuat berbagai macam desain grafis, seperti logo. Hal ini mendorong dilakukannya penelitian dengan tujuan mengkaji dampak serta efektivitas penggunaan AI dalam pembuatan logo melalui website pembuat logo online terhadap pembelajaran desain grafis. Diambil studi kasus pembelajaran desain grafis pada pembuatan Logo Desa Kembanglimus. Metode yang dilibatkan dalam penelitian ini berupa sebuah studi membandingkan atau biasa dikenal dengan istilah komparatif dengan jenis data kualitatif. Data diambil memakai cara observasi langsung dan dokumentasi. Sampel yang diambil adalah salah satu peserta didik yang tengah mempelajari mata kuliah desain grafis. Hasil yang diperoleh dari penelitian, terbukti bahwa penggunaan AI dalam membuat logo dapat menghemat sumber daya, mulai dari waktu, dana, hingga tenaga. Ketika dibandingkan dengan yang dibuat tanpa AI, logo dengan penerapan AI kurang inovatif. Diambil kesimpulan bahwa penerapan AI dalam pembuatan logo Desa Kembanglimus sangat efisien dalam hal sumber daya. Namun, dari segi pembelajaran desain grafis, peserta didik tidak mendapatkan perkembangan yang signifikan dalam kemampuan dan keterampilan membuat desain.

Kata Kunci: *desain grafis, kecerdasan buatan, komparatif, logo, pembelajaran, situs web AI*

1. PENDAHULUAN

Artificial intelligence atau AI sudah menjadi tren dalam berbagai bidang. AI ini merupakan disiplin ilmu cakupan komputer yang berorientasi pada fokus pengembangan sistem yang dapat menirukan kecerdasan dari manusia. Dalam AI, digunakan algoritma dan teknik komputasi untuk memungkinkan mesin atau komputer mempelajari data, menganalisis informasi, membuat keputusan, serta menjalankan tugas-tugas yang memerlukan pemikiran cerdas. AI melibatkan beragam pendekatan dan teknik, seperti *machine learning*, *deep learning*, logika *fuzzy*, dan sistem pakar. Dalam khususnya, *machine learning* merupakan bagian dari AI yang terfokus pada pengembangan algoritmanya yang mampu belajar dan meningkatkan kinerjanya secara otomatis dari data seiring berjalannya waktu. Sementara itu, *deep learning* merupakan suatu metode dalam *machine learning* yang menggunakan jaringan saraf tiruan dengan banyak layer untuk mengolah dan memahami data yang memiliki tingkat kompleksitas tinggi [1].

AI sebagai salah satu contoh, dimanfaatkan pada situs web *BrandCrowd*. Situs ini dapat digunakan untuk membantu membuat berbagai macam desain grafis, seperti pembuatan logo, kartu bisnis, video, banner, poster, flyer, dll.

Telah dilakukan penelitian terhadap AI pada tahun 2021. Diperoleh data sebanyak 36% dari responden percaya bahwa dalam waktu dekat, spesialis yang paling banyak diminati di pasar tenaga kerja adalah mereka yang menciptakan robot untuk mengendalikan pekerjaan. Survei tersebut menunjukkan pentingnya peran media massa juga lembaga pendidikan umum dan khusus dalam memberikan informasi kepada masyarakat tentang peluang serta permasalahan yang muncul ketika perangkat yang melebihi kemampuan mental manusia diciptakan dan memasuki tatanan sosial [2]. Hasil studi memotivasi penyelidikan hubungan sebab akibat dan menggarisbawahi kebutuhan untuk memahami stabilitas persepsi risiko dan peluang di berbagai konteks penggunaan AI [3]. Bukan hanya itu, keputusan desain sistem berbasis AI menjadi semakin penting karena semakin relevannya sistem berbasis AI bagi masyarakat di lebih banyak domain dan konteks [4]. Walau tren AI sedang naik, AI masih memiliki banyak risiko dalam pengoperasiannya. Namun, di samping risiko tadi, AI tetap dikembangkan terutama pada bidang desain grafis dalam penjualan merek.

Keberadaan merek sangatlah penting karena membantu dunia usaha untuk mampu bersaing [5]. Bahkan, bagi beberapa merek dan perusahaan, logo dengan perpaduan gambar dan kata memiliki arti dan fungsi penting [6]. Jadi, ketika logo dibuat, diperlukan adanya kemampuan baik dalam hal analisis karakteristik entitas, hingga pembuatan desain yang sesuai. Hal ini menjadi salah satu faktor meningkatnya permintaan kebutuhan kemampuan pemembuatan logo. Kemampuan ini bisa didapatkan melalui pembelajaran desain grafis untuk memahami istilah umum yang mengacu pada semua tanda yang mewakili suatu merek, karakter suatu perusahaan, produk, atau layanan [7]. Sebagai langkah pertama dalam mengembangkan merek, sebuah entitas, baik instansi, perusahaan, lembaga, maupun organisasi tertentu, perlu membuat desain logo dengan cermat. Dalam pembuatan logo sendiri, dibutuhkan waktu, tenaga, dan keahlian yang

tidak sedikit. Kebutuhan tersebut dapat menjadi kendala, karena tidak semua entitas tadi memiliki sumber daya atau keahlian desain yang cukup untuk menciptakan logo yang sesuai dengan visi mereka. Hal ini memancing tren baru berupa suatu alternatif yang dapat membantu entitas tadi dalam pembuatan logo, contohnya dengan bantuan AI.

Diambil kesimpulan dari beberapa penelitian tadi, bahwa logo memberikan efek pengikat pada audiens. Untuk membuat logo yang baik, diperlukan pemahaman akan produk atau preferensi entitas pemilik logo. Barulah memutuskan komponen yang tepat agar hasil akhir logo sesuai. Pada penerapan AI dalam *website BrandCrowd*, logo dapat dibuat dengan maksud membantu mempermudah proses pembuatannya. Namun, AI sendiri masih memiliki risiko dan peluang, baik dalam cara kerja hingga hasilnya.

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan perbedaan proses pembuatan logo menggunakan program yang mengintegrasikan kecerdasan buatan (AI) yaitu *website BrandCrowd* dan program yang tidak menggunakan AI yaitu *software Adobe Illustrator*, sehingga dapat mengetahui dampak dan efektivitas penggunaan AI dalam pembuatan logo melalui platform pembuat logo online. Penelitian ini mempertimbangkan pembelajaran desain grafis yang terkait dengan proses pembuatan logo untuk Desa Kembanglimus guna memahami sejauh mana AI dapat memberikan kontribusi pada efisiensi dan hasil akhir pembuatan logo.

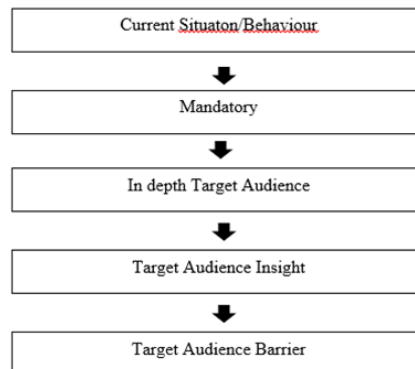
2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi metode kualitatif dengan desain deskriptif, khususnya menggunakan pendekatan studi perbandingan (*comparative study*). Studi perbandingan merupakan jenis penelitian deskriptif yang menitikberatkan pada perbandingan antara berbagai aspek. Penelitian ini difokuskan pada analisis pembelajaran pembuatan logo yang dilakukan oleh peserta didik, dengan pengumpulan data melalui observasi [8]. Penelitian ini memiliki karakteristik membandingkan variabel yang identik untuk mengevaluasi kesamaan dan ketidaksamaan dari dua atau lebih sifat serta fakta mengenai objek yang sedang diselidiki, dengan merujuk pada suatu kerangka pemikiran tertentu [9].

Jenis data yang dipakai adalah data bersifat kualitatif. Pendekatan penelitian yang berkualitas melibatkan suatu proses meneliti guna memperoleh insight terkait fenomena sosial dan manusia dengan membentuk ilustrasi mendalam yang komprehensif dan kompleks ini bisa diekspresikan lewat frasa pernyataan, melibatkan pelaporan perspektif mendetail yang berhasil didapat dari narasumber, dan dikerjakan dalam konteks latar alamiah [10]. Penelitian membandingkan ini memanfaatkan aspek kualitatif diantaranya, pengumpulan analisis data teks, dokumentasi, pemahaman literatur, serta observasi [11].

Data penelitian diambil dengan cara observasi langsung yang melibatkan pengamatan atau interaksi dari peneliti terhadap suatu penelitian [12]. Dokumentasi dilakukan dengan pengumpulan catatan, hasil pekerjaan, dan proyek desain. Sampel yang diambil dalam kasus ini adalah salah satu peserta didik dari program studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak yang tengah mempelajari materi dari mata kuliah aplikasi desain grafis, yaitu pembuatan logo.

Kerangka penelitian ini menggunakan Gambar 1 yang berisi beberapa tahapan.



Gambar 1. Kerangka tahapan *Brand Identity Brief*

2.1. Current Situation or Behaviour

Pada tahap ini, dilakukan observasi untuk memahami literatur dengan meninjau literatur penelitian. Pencarian informasi terkait situasi terkini dan kebiasaan di Desa Kembanglimus dilakukan dengan membaca dari berbagai ragam sumber rinci layaknya artikel panduan, jurnal panduan, buku panduan, surat keterangan, sampai teori yang berkaitan penelitian di situs internet [13].

2.2. Mandatory

Mandatory yang ditulis dalam penelitian ini, merujuk pada suatu keharusan yang wajib dilakukan dan dilaksanakan ketika proses penelitian dilakukan [14]. Contoh keharusan yang dilakukan seperti mencantumkan partisipasi redaksional dan memperhatikan penggunaan aset dengan lisensi yang gratis untuk memudahkan publikasi.

2.3. In Depth Target Audience

Metode yang dipakai dalam penelitian adalah wawancara secara mendalam dengan target audiens. Narasumber dalam penelitian ini dipilih berdasarkan pemahaman yang mendalam mengenai kebutuhan dari penelitian ini yaitu, wisatawan Candi Borobudur yang mayoritas menyukai bepergian [15].

2.4. Target Audience Insight

Metode penelitian ini merujuk pada pemahaman yang mendalam mengenai target audiens yang diperoleh dengan analisis data dan juga informasi. Hal ini, melibatkan suatu kebutuhan dari audiens. *Target audience insight* membantu identifikasi suatu peluang, menyesuaikan pesan, dan mencapai tujuan dari penelitian [16]. Hasil identifikasi nantinya digunakan sebagai petunjuk dalam hal pandangan dari audiens untuk sebuah logo.

2.5. Target Audience Barrier

Target audience barrier merujuk pada suatu rintangan yang bisa saja dihadapi dalam penelitian ini. Hambatan dalam penelitian ini bisa terjadi akibat beberapa faktor, seperti kurang pemahaman dan juga faktor lain yang mendukung [17]. Tantangan terbesar dari segi audiens dalam pembuatan logo Desa Kembanglimus adalah mayoritas pengunjung

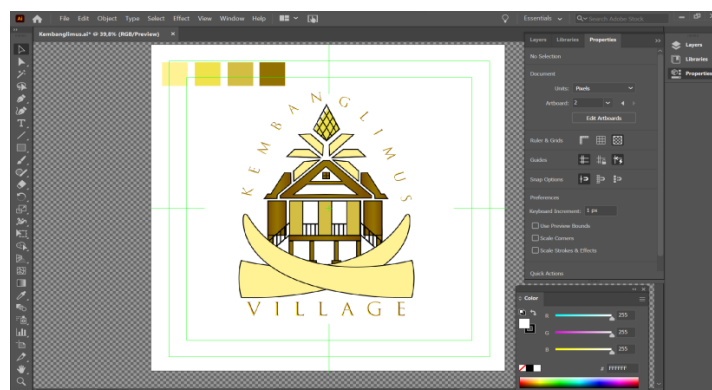
Borobudur hanya menghabiskan waktu untuk berwisata di sekitar candi Borobudur dan tidak menelusuri informasi letak tempat objek wisata yang berada di desa sekitar candi Borobudur. Artinya, Desa Kembanglimus belum memiliki nilai popularitas di mata wisatawan. Sehingga menjadi tantangan besar bagi para peserta didik dalam pembuatan logo karena harus mengemas informasi ke bentuk yang semenarik mungkin agar audiens menjadi tertarik untuk mengunjungi Desa Kembanglimus, juga agar audiens memiliki minat yang besar untuk bereksplorasi lebih jauh mengenai indahnya kebudayaan lokal yang diangkat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. *Adobe Illustrator*: Kelebihan dan Keterbatasan

Adobe Illustrator memiliki beberapa kelebihan dalam desain grafis, termasuk ketajaman gambar yang *superior*, kemampuan untuk menangani *file* berukuran besar, ideal untuk menggambar ilustrasi dan kartun, dukungan untuk filter dan *plugin* yang menarik, serta kegunaan dalam desain logo. Selain itu, *software* ini dianggap *user-friendly*, sangat digunakan oleh para desainer grafis profesional di seluruh dunia, dan menyediakan *pallette* warna yang lebih luas dan beragam dibandingkan dengan perangkat lunak berbasis vektor lainnya [18].

Adobe Illustrator memiliki keunggulan dalam tampilan antarmuka yang lebih baik, memudahkan akses ke berbagai alat untuk membuat desain objek. Kelebihan lainnya termasuk kemudahan mentransfer gambar ke program lain seperti *Adobe Flash* dan *Adobe Photoshop*, serta kemampuan menyimpan objek hasil olahan desain dengan format yang kompatibel dengan program seperti *Microsoft Office*. Program ini juga menyajikan beragam efek, seperti *scribble*, *glow*, dan *warp*, untuk meningkatkan estetika desain objek. Keunggulan lainnya terletak pada efek tiga dimensi yang memberikan tampilan objek 3D yang lebih sempurna dibanding dengan program sejenis. *Adobe Illustrator* juga mempermudah transfer hasil karya ke *Premiere Pro* dan *After Effects* yang merupakan aplikasi *Adobe* lainnya. Fitur *live paint* tersedia guna memudahkan dalam melakukan pengaturan warna, sementara fasilitas *eraser tool* memberikan hasil yang lebih baik dalam menghapus bagian objek [19].



Gambar 2. Contoh pembuatan logo dengan *Adobe Illustrator*

Fitur pada *Adobe Illustrator* menjadi pilihan yang sangat cocok untuk berbagai jenis desain, termasuk logo, merek/brand, ilustrasi, dan tipografi. Terlebih lagi, *software* ini diakui sebagai salah satu yang sederhana dan mudah digunakan. Dalam hal biaya berlangganan, *Adobe Illustrator* yang dijual melalui langganan *Creative Cloud* menawarkan opsi yang fleksibel, dimulai dari Rp283.000 per bulan hanya untuk aplikasi ilustrasi, hingga Rp715.000 per bulan untuk akses ke seluruh paket aplikasi *Adobe* [20]. Aplikasi ini juga terdapat beberapa variasi seperti untuk penggunaan individu, tim, bahkan untuk siswa. Dengan keunggulan-keunggulan ini, *Adobe Illustrator* tetap menjadi salah satu pilihan utama dalam dunia desain grafis, populer di kalangan para profesional di berbagai bidang. Keterbatasan *Adobe Illustrator* terletak pada RAM yang besar dan biayanya yang terbilang cukup tinggi untuk suatu *software* pengolahan gambar [21].

Proses pembuatan logo menggunakan *Adobe Illustrator* melibatkan beberapa langkah esensial, antara lain:

1. Pembuatan sketsa atau konsep dasar, referensi, gaya desain, dan ilustrasi secara manual pada kertas atau menggunakan perangkat lunak desain lain sebelum *Adobe Illustrator* bisa diamati pada Gambar 3.



Gambar 3. Contoh pembuatan sketsa pada kertas

2. Pembuatan rancangan digital garis *outline* pada *Adobe Illustrator* sesuai dengan *brief* sebelumnya yang melibatkan penataan elemen sketsa agar menjadi dasar logo dalam bentuk vektor yang bisa diamati pada Gambar 4.

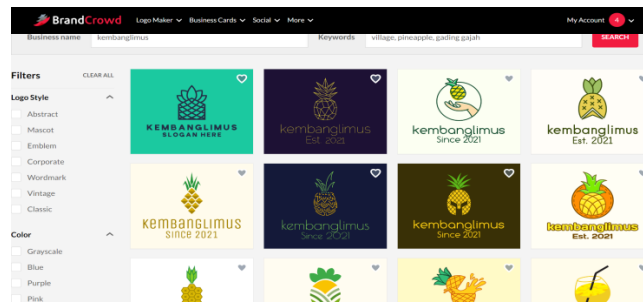


Gambar 4. Contoh pembuatan vektor pada *Adobe Illustrator*

3. Pemilihan *font* dan penyesuaian *palette* warna untuk memberikan estetika sesuai dengan visi desain.
4. Penambahan efek untuk meningkatkan estetika dan kedalaman logo.
5. *Finishing* dengan memperbaiki dan mengoptimalkan logo.
6. Ekspor ke berbagai format *file* yang sesuai dengan kebutuhan penggunaan [22].

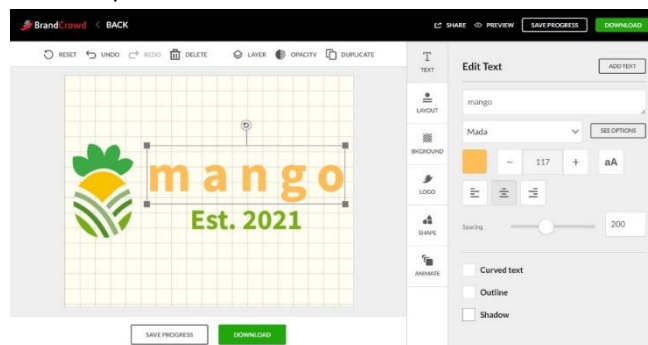
3.2. *BrandCrowd*: Kelebihan dan Keterbatasan

BrandCrowd sebagai platform pembuatan logo online, unggul dalam kecepatan pembuatan logo melalui keyword yang dapat disesuaikan cepat. Ribuan template logo dari desainer profesional dan antarmuka pengguna yang sederhana memungkinkan pengguna tanpa latar belakang teknologi atau desain grafis menciptakan desain berkualitas tinggi dengan mudah.



Gambar 5. Contoh pembuatan logo dengan *BrandCrowd*

Walaupun demikian, *BrandCrowd* juga memiliki beberapa keterbatasan. Penggunaan *template* dapat membatasi tingkat kreativitas dan inovasi dalam pembuatan logo. Meskipun *template* dapat disesuaikan, platform ini memiliki keterbatasan dalam hal penyesuaian yang lebih rinci dan spesifik [23]. Pengguna juga menjadi tergantung pada *template* yang sudah tersedia, sehingga kurang mendapatkan kebebasan untuk menciptakan logo yang benar-benar unik berbeda dari yang lain. Hal ini karena adanya keterbatasan dalam hal eksplorasi. Dalam prosesnya, pengguna dapat memilih *template* yang sesuai dengan kebutuhan mereka, lalu menyesuaikan elemen seperti warna, *font*, bentuk, dan background sampai menambahkan elemen lain.



Gambar 6. Contoh pengeditan logo dengan *BrandCrowd*

BrandCrowd memperkenalkan model bisnis yang berbeda dari *Adobe Illustrator* dengan tidak menerapkan biaya langganan bulanan. Sebaliknya, platform ini memberikan kebebasan kepada pengguna untuk menjelajahi, memilih, dan menyesuaikan *template* logo tanpa biaya tambahan. Pengguna hanya akan dikenakan biaya jika mereka memutuskan untuk mengunduh logo yang telah mereka pilih dan tentukan sesuai kebutuhan mereka dengan penawaran harga mulai dari 5 dolar amerika atau sekitar 78.000 rupiah dalam satu bulan [24]. Model bisnis *BrandCrowd* memberikan fleksibilitas

yang lebih besar kepada pengguna dengan akses layanan tanpa kewajiban berlangganan bulanan, menjadi solusi ekonomis untuk individu atau bisnis yang tidak memerlukan layanan secara teratur. Ini memberikan pengalaman pengguna yang lebih bebas dan sesuai kebutuhan, tanpa tekanan pembayaran rutin. Dibandingkan dengan aplikasi yang harus diunduh dan memerlukan memori serta perangkat yang memadai, penggunaan AI di *BrandCrowd* lebih murah, meskipun memerlukan koneksi internet saat penggunaannya.

3.3. Aspek Penting Dalam Pembelajaran Desain Grafis

Penelitian ini menghasilkan temuan yang menunjukkan bahwa pengguna *Artificial Intelligence (AI)* dalam pembuatan logo secara signifikan mampu menghemat sumber daya. Hal ini terlihat dari beberapa aspek yang sebagai berikut:

3.3.1. Biaya Pembelajaran

Biaya pembelajaran desain grafis menggunakan *Adobe Illustrator* dapat bervariasi, tergantung pada sumber daya yang digunakan, seperti buku panduan, kursus *online*, atau tutorial video dari yang gratis sampai diperlukan investasi tambahan. Sedangkan *BrandCrowd* menyediakan akses gratis ke beberapa sumber daya pembelajaran yang dapat mendukung pengguna dalam memahami fungsionalitas dalam platform mereka.

BrandCrowd menyediakan materi-materi pendukung tanpa biaya tambahan. Ketersediaannya mencakup tutorial video dan artikel panduan yang dirancang untuk membantu memahami cara menggunakan platform tersebut secara efektif [25]. Hal ini dapat menawarkan solusi yang lebih cepat, mudah diakses dan lebih ramah anggaran, menjadikannya pilihan menarik bagi peserta didik yang mencari kemudahan aksesibilitas dan dukungan pembelajaran yang ekonomis. Di sisi lain, keberhasilan peserta didik dalam memanfaatkan potensi penuh *Adobe Illustrator* tergantung pada sejauh mana mereka dapat menginvestasikan dana untuk mendapatkan pelatihan tambahan.

3.3.2. Daya Pembelajaran

Adobe Illustrator menyediakan berbagai sumber daya pembelajaran, seperti buku, kursus *online*, dan tutorial video untuk berbagai aspek desain grafis, sedangkan *BrandCrowd* fokus pada pembuatan logo sehingga sumber daya pembelajaran terkait ilmu desain grafis lebih terbatas. *Adobe Illustrator* memiliki keunggulan dalam ketersediaan sumber daya pembelajaran yang lebih luas dibandingkan dengan *BrandCrowd*. *Adobe Illustrator*, sebagai perangkat lunak desain vektor yang luas digunakan di industri kreatif, didukung oleh komunitas besar pengguna dan berbagai sumber daya pembelajaran yang tersedia secara *online* maupun *offline*.

Pengguna dapat mengakses buku panduan resmi, tutorial video, kursus daring, dan forum komunitas yang aktif, memberikan pemahaman yang mendalam tentang berbagai fitur dan teknik dalam *Adobe Illustrator*. Di sisi lain, *BrandCrowd* lebih terfokus pada pembuatan logo. Meskipun *BrandCrowd* tidak menyediakan lingkup pembelajaran yang sekomprensif seperti *Adobe Illustrator*, platform ini menawarkan sumber daya pembelajaran seperti memberikan panduan dan tips yang lebih spesifik terkait

pembuatan logo [26]. Fokus ini dapat memberikan keuntungan bagi mereka yang lebih tertarik pada aspek-desain logo.

3.3.3. Waktu Pembelajaran

BrandCrowd lebih mudah digunakan karena ada template yang sudah tersedia dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan. *BrandCrowd* dapat memberikan hasil lebih cepat berkat kemudahan penggunaan *template* [27]. Platform ini menawarkan koleksi *template* desain logo yang siap pakai, memungkinkan pengguna dengan berbagai tingkat keahlian untuk dengan cepat membuat logo yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan *template* yang telah dirancang sebelumnya, pengguna dapat menghemat waktu yang akan mereka habiskan jika mereka harus membuat desain logo dari tahap awal.

Di sisi lain, waktu untuk menguasai *Adobe Illustrator* dapat bervariasi berdasarkan tingkat keahlian dan pengalaman pengguna, biasanya memerlukan waktu lebih lama untuk memahami fitur yang lengkap. *Adobe Illustrator*, sebagai perangkat lunak desain vektor profesional, memiliki beragam fitur yang dapat menjadi kompleks bagi pengguna yang belum terbiasa. Proses pembelajaran untuk memahami dan memanfaatkan sepenuhnya kemampuan *Adobe Illustrator* bisa memakan waktu, terutama bagi mereka yang baru memulai atau tidak memiliki pengalaman desain sebelumnya. Jadi, sementara *BrandCrowd* memungkinkan pengguna untuk mencapai hasil yang cepat dan efisien melalui penggunaan *template*, penggunaan *Adobe Illustrator* memerlukan investasi waktu yang lebih lama untuk menguasai semua fitur dan potensinya. Kecepatan implementasi desain menjadi pertimbangan penting tergantung pada kebutuhan dan tenggat waktu proyek mereka.

Dalam memilih platform pembelajaran desain grafis, pengguna perlu mempertimbangkan kebutuhan, tujuan pembelajaran, sumber daya, dan biaya yang tersedia. *Adobe Illustrator* dan *BrandCrowd* dapat menjadi alternatif yang baik tergantung pada preferensi dan kebutuhan pengguna, dengan memperhatikan kelebihan dan keterbatasan masing-masing.

3.4. Dampak Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) dalam Pembuatan Logo: *Adobe Illustrator vs. BrandCrowd*

Pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam proses pembuatan logo dapat memberikan sejumlah keuntungan, terlepas dari pilihan platform seperti *Adobe Illustrator* atau *BrandCrowd*. Berikut adalah beberapa analisis perbandingan penggunaan AI dalam pembuatan logo antara kedua platform tersebut:

3.4.1. Analisis Efisiensi Waktu dan Tenaga

Proses pembuatan logo untuk Desa Kembanglimus, Borobudur, memerlukan waktu satu bulan untuk menganalisis karakteristik dan kebutuhan entitas, diikuti oleh dua minggu untuk sketsa dan satu minggu untuk membuat serta merevisi desain manual menggunakan *Adobe Illustrator*. Baik pembuatan logo dengan atau tanpa kecerdasan buatan (AI) membutuhkan analisis serupa, dengan AI *BrandCrowd* menggunakan kata kunci dari analisis untuk membuat logo dalam waktu kurang dari lima menit. Proses ini,

termasuk pemilihan, pengeditan, dan penyajian beberapa opsi logo, dapat diselesaikan dalam satu jam atau kurang, tergantung pada perangkat dan koneksi internet.

BrandCrowd memungkinkan penggunaan yang cepat karena mengandalkan *template* yang sudah tersedia dan dapat disesuaikan dengan mudah, sedangkan *Adobe Illustrator* menyediakan kebebasan untuk menciptakan logo yang lebih unik, namun membutuhkan waktu lebih lama karena fitur yang lebih lengkap dan perlu memikirkan ide serta kreativitas. Standar kreativitas membutuhkan orisinalitas dan efektivitas [28].

Adobe Illustrator memberikan fleksibilitas lebih besar dengan fitur dan alat desain grafis kompleks yang memungkinkan pengguna mengatur setiap elemen secara individual untuk eksplorasi keterampilan kreatif yang mendalam sehingga memberi nilai tambah bagi pengguna yang tertarik mengembangkan ide-ide desain grafis dengan cermat sesuai dengan pesan yang akan disampaikan. Sedangkan, *BrandCrowd* lebih cocok untuk solusi praktis bagi mereka yang menginginkan hasil cepat tanpa harus menghabiskan waktu untuk membuat desain dari awal.

Selain waktu, proses pembuatan logo secara manual dengan menggunakan tenaga seorang individu, mampu mengurangi pekerjaan yang memungkinkan mereka fokus terhadap tugas yang lebih kreatif. Hal ini mampu membantu peserta didik mencipta lingkungan pembelajaran yang lebih efisien dan produktif [29].

3.4.2. Perbandingan Biaya

BrandCrowd menawarkan sumber daya pembelajaran gratis dan model bisnis tanpa langganan bulanan, memungkinkan pengguna hanya membayar saat mengunduh, lebih terjangkau daripada *Adobe Illustrator* yang menggunakan biaya berlangganan bulanan atau tahunan. Dengan pembayaran fleksibel, *BrandCrowd* menjadi opsi ekonomis untuk individu atau bisnis kecil dengan anggaran terbatas pada perangkat lunak desain atau kebutuhan logo yang tidak konstan.

Penerapan AI dalam pembuatan suatu logo, terbukti mampu mengurangi biaya yang diperlukan. Peserta didik mencatat bahwa dengan adanya AI ini tidak perlu memerlukan jasa dari seorang desainer logo, biaya produksi mampu dikurangi dikarenakan efisiensi dari AI. Pengurangan dari biaya ini memberikan peluang bagi peserta didik untuk bisa mengalokasikan suatu sumber daya pada kebutuhan dan tujuan lain yang lebih memerlukan pengeluaran biaya [30].

3.4.3 Perluasan Pemahaman AI

Dalam pembelajaran pembuatan logo menggunakan *software Adobe Illustrator*, peserta didik mampu mengetahui alat dari perangkat lunak *Adobe Illustrator*, seperti alat *Desain Selection tool* untuk bisa memilih, memindahkan dan mengubah. Selanjutnya, *Direct Selection tool* yang digunakan untuk mengedit bagian dari objek. *Pen tool* digunakan untuk membuat jalur vektor lurus. *Type tool* digunakan untuk menambah teks. *Shape tool* digunakan untuk membuat bentuk dasar seperti persegi panjang, lingkaran, dan lainnya [31]. Selain itu, terdapat juga alat *Rectangle tool*, *Magic Wand tool*, *Lasso tool*, *Width tool*, *Flare tool*, *Paintbrush*, *Shaper tool*, *Rotate tool*, *Wrap tool*, *Free transform tool*, dan *Scale tool* [32].

Dalam pembelajaran pembuatan logo menggunakan *website BrandCrowd*, peserta didik mampu mengetahui fitur dari situs web *BrandCrowd*, seperti *search* untuk bisa mencari sesuai kata kunci. Selanjutnya, fitur *filters* yang digunakan untuk membantu

menyaring guna menemukan desain logo yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan untuk mendapatkan opsi desain yang paling relevan [33].

Langkah dalam pembuatan logo menggunakan AI dengan *BrandCrowd* para peserta didik diarahkan untuk mengakses situs resmi, dan membuat akun dari masing-masing individu. Memasukan kata kunci atau arahan dari *brief* dilanjutkan dengan memilih kategori atau desain sesuai dengan kebutuhan. Munculnya opsi desain yang sudah dibuat oleh sistem, dan peserta didik bisa memilih opsi yang diinginkan. Selanjutnya, peserta didik bisa mengubah atau kostumisasi dari desain yang sudah ada dengan menyesuaikan elemen desain, seperti warna, *font*, *layout*, *background* dan bentuk hingga posisi yang diinginkan. Pada tahap kustomisasi juga terdapat opsi untuk memberikan animasi atau pergerakan pada logo. Desain yang sudah selesai akan dilakukan evaluasi, jika sudah merasa puas desain bisa diunduh dan dilakukan pembayaran jika diperlukan untuk mendapatkan kualitas yang lebih baik dan mendapat hak cipta secara penuh [34].

Para peserta didik menyatakan tidak melihat perkembangan dalam keterampilan desain grafis pada pembelajaran website *BrandCrowd* yang menerapkan AI ini, disamping itu mereka mengakui bahwa pengalaman ini akan memberi pemahaman yang lebih baik seputar cara kerja AI menyesuaikan preferensi dari perpustakaan *template* yang tersedia. Peserta didik menyatakan AI sebagai alat baru untuk membantu menghasilkan ide atau mempercepat suatu proses produksi, dan bukan sebagai pengganti yang mutlak bagi keterampilan manusia [35]. Pengasahan kreativitas untuk mendesain logo AI yang diarahkan untuk memproses input dari pengguna dan menciptakan desain berdasarkan pola yang teridentifikasi. Sedangkan, untuk mendesain logo non AI kreativitas ini berasal dari pola pikir peserta didik yang terinspirasi *brief* dan ide orisinalitas masing-masing individu.

Berdasarkan hasil dari pembahasan di atas, visualisasi dari logo yang dibuat dengan *Adobe Illustrator* dan *BrandCrowd*, terdapat beberapa yang perlu diperhatikan dalam pembuatan logo. Dari kedua perangkat tersebut yang harus diperhatikan adalah tujuan dan identitas dari suatu logo. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mampu membuat logo Desa Kembanglimus dengan makna berupa ajakan bagi para wisatawan untuk bisa menikmati keindahan sekitar desa dekat Candi Borobudur yang memiliki banyak objek wisata dengan mengkombinasikan pemandangan alam yang cantik serta arsitektur yang menawan [36]. Selain itu, melihat logo dapat mengenali secara langsung dan membekas di ingatan audiens, dengan elemen visual yang mencolok dan mudah diidentifikasi. Mengetahui bahwa AI *BrandCrowd* dapat menghasilkan beberapa opsi logo dengan nuansa alam yakni dari kata kunci *pineapple* dan *village* yang mencolok dalam logo, ditambah dengan gabungan daun serta buah nanas yang sangat erat dengan hasil olahan desa, perpaduan warna hijau dan kuning sehingga memberi kesan netral untuk bisa ditempatkan dimana saja dan kontras agar audiens mudah membacanya.

Selain itu, hal yang diperhatikan lagi adalah konsistensi dan fleksibilitas resolusi dalam logo, dimana logo harus dibuat secara konsisten di berbagai media sosial dan dapat diubah ukuran dan resolusi tanpa menghilangkan kualitas gambar. Logo sebagai elemen penting suatu produk, berperan membangun reputasi dan membentuk *image* sebagai satu entitas komunikatif tak terpisahkan. Konsistensi dalam implementasi logo untuk identitas guna membangun reputasi dan membentuk *image* memiliki dampak signifikan pada penilaian masyarakat, yang kemudian mendorong terciptanya kepercayaan dari publik. [37]. Selanjutnya, Pemilihan font atau gaya huruf yang memenuhi karakter dari

desa Kembanglimus dengan menggunakan tipografi *Trajan Color* yang dibuat seperti font dalam poster film Hollywood yang meninggalkan kesan tulisan sejarah (kuno) dengan lekukannya dan perpaduan font dengan bingkai bayangan yang dekoratif semakin mempertegas karakternya. Terakhir, kesesuaian dengan target dari audiens. Penelitian ini berfokus pada audiens yang mengunjungi destinasi wisata di dekat Candi Borobudur maka dari itu, dibutuhkannya preferensi dan selera dari target audiens yang didominasi oleh para traveler.

Kelebihan dari AI ini memberikan kecepatan dalam pembuatan desain, efisien, dan memberikan berbagai macam opsi. Namun, ada pula kekurangan dari AI ini seperti, kurangnya kreativitas yang unik, dan logo terlihat kurang menarik.

Kelebihan dari non AI ini yakni, kreativitas yang unik untuk menghasilkan desain yang lebih inovatif sesuai dengan yang diinginkan. Namun, kekurangan dari non AI ini proses pembuatan logo yang harus memakan waktu lebih lama, dan mengeluarkan biaya yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan AI.

Dalam pemilihan platform pembuatan logo, pertimbangkan kebutuhan, preferensi, serta ketersediaan sumber daya dan biaya. Meskipun kecerdasan buatan dapat memberikan opsi desain yang cepat, penting untuk mempertimbangkan tingkat kreativitas dan kebebasan yang diinginkan dalam hasil akhir logo.

3.5. Pengaruh Pembuatan Logo dengan AI terhadap Keterampilan dan Persepsi Peserta Didik

Pemanfaatan AI dalam pembelajaran desain grafis memberikan dampak positif terhadap perkembangan keterampilan dan motivasi peserta didik.

Pada aspek keterampilan, AI dapat memudahkan peserta didik untuk mengakses alat-alat desain yang kompleks dan memberikan umpan balik instan. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk bereksperimen dengan konsep-konsep desain yang lebih maju dan mempercepat kurva pembelajaran mereka.

Pada aspek motivasi persepsi, AI dapat meningkatkan kepuasan peserta didik terhadap karya mereka sendiri dan menciptakan siklus positif di mana kepuasan pribadi menjadi pendorong untuk lebih banyak eksplorasi dalam pembelajaran. Selain itu, AI juga membuat pembelajaran desain grafis menjadi lebih dinamis, relevan, dan sesuai dengan tuntutan era digital.

Dengan memahami dampak positif ini, pendekatan pembelajaran desain grafis yang mengintegrasikan AI dapat terus dikembangkan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif dan memotivasi bagi peserta didik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, penerapan AI pada situs web *BrandCrowd* terbukti dapat membantu pembuatan Logo Desa Kembanglimus. Dalam penjelasan lebih lanjut, penelitian juga membandingkan dua platform utama, yaitu *Adobe Illustrator* dan *BrandCrowd*, dalam konteks pembelajaran desain grafis. *Adobe Illustrator*, sebagai perangkat lunak desain grafis yang terkenal, menawarkan fleksibilitas dan kebebasan kreatif yang lebih besar, namun memanfaatkan waktu dan biaya yang lebih besar. Sementara itu, *BrandCrowd*, sebagai platform pembuatan logo *online*, menawarkan

kecepatan dan kemudahan penggunaan, tetapi dengan keterbatasan kreativitas. Perbandingan ini memberikan gambaran tentang keunggulan dan keterbatasan masing-masing platform dalam konteks pembelajaran desain grafis.

Penggunaan AI dalam pembuatan logo memberikan efek positif terhadap perkembangan keterampilan desain grafis peserta didik, meningkatkan kepuasan dan motivasi mereka. Artinya, integrasi teknologi AI dalam pembelajaran desain grafis dapat menjadi aset berharga untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif dan memotivasi bagi peserta didik. Dengan merangkum hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan AI, terutama melalui platform *BrandCrowd*, dapat efisien dalam pembuatan logo namun belum sepenuhnya mencapai perkembangan yang diharapkan dalam konteks pembelajaran desain grafis.

5. SARAN

Berdasarkan pengalaman penelitian di bidang desain grafis dan kecerdasan buatan, pada bagian ini diberikan saran berpotensi yang akan meningkatkan kedalaman penelitian selanjutnya adalah dengan melibatkan sampel yang lebih besar juga beragam. Melakukan penyelidikan terhadap kasus-kasus tertentu dan mengambil masyarakat sebagai partisipan. Juga menggunakan metode lain seperti survei untuk pengambilan data.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ayudya, F., Sholihin, A., Hanifa. (2023). PERAN AI TERHADAP KINERJA INDUSTRI KREATIF DI INDONESIA. *Journal of Comprehensive Science*. DOI:10.59188/jcs.v2i7.446
- [2] Merenkov AV, Campa R, Dronishinets N. (2021). Public Opinion on Artificial Intelligence Development. *KnE Social Sciences*. DOI:10.18502/kss.v5i2.8401
- [3] Schwesig R, Brich IR, Buder J, Huff M. (2023). Using artificial intelligence (AI)? Risk and opportunity perception of AI predict people’s willingness to use AI. *Journal of Risk Research*. DOI:10.1080/13669877.2023.2249927
- [4] Berger, B., Adam, M., Rühr, A., & Benlian, A. (2021). Watch Me Improve - Algorithm Aversion and Demonstrating the Ability to Learn. *Business & Information Systems Engineering*, 63, 55-68. DOI:10.1007/s12599-020-00678-5
- [5] Destrina, A. A., Lukyanto, G. C., Clara, M., & Siti, D. (2022). Pentingnya Peran Logo Dalam Membangun Branding Pada UMKM Rajutan BKL Bismo. 1473–1478. DOI:10.36778/jesya.v6i1.967
- [6] Shao, Z., Ngai, C. S. (2023). Why and How Effective Brand Logo Contributes to Marketing? *Advances in Economics Management and Political Sciences*, 13(1), 17-22. DOI:10.54254/2754-1169/13/20230661
- [7] Pettersson R. (2023). Graphic Design. Institute for Infology: 366-377. DOI:10.54254/2754-1169/13/20230661
- [8] Abdurokhim. (2016). ANALISIS KOMPARATIF PENGGUNAAN SISTEM INFORMASI PERBANKAN ANTARA BANK SYARIAH DAN BANK KONVENSIONAL. *Jurnal Ilmiah*

- Indonesia. Tersedia: <https://www.jurnal.syntaxliterate.co.id/index.php/syntax-literate/article/view/7/7>
- [9] Fitriani, P. (2020). ANALISIS KOMPARATIF KINERJA KEUANGAN BANK UMUM SYARIAH PADA MASA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Ilmu Akuntansi dan Bisnis Syariah* DOI:10.15575/aksy.v2i2.9804
- [10] Walidin, W., Saifullah, & Tabrani. (2015). Metodologi penelitian kualitatif & grounded theory. *FTK Ar-Raniry Press*. Tersedia: <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/1301/>
- [11] Wisdom, C.H., Creswell, J.W., & Creswell, P.D. (2019). Best Practices for Mixed Methods Research in the Health Sciences. *Journal Qualitative Health Research*. Tersedia:https://obssr.od.nih.gov/sites/obssr/files/Best_Practices_for_Mixed_Methods_Research.pdf. DOI:10.1177/1473325013493540
- [13, 14, 15, 16, 17, 23] Meissner, P., & Kotze, K. (2017). Design Thinking in Education: A critical Review of Literature. *International Journal of Technology and Design Education*. Tersedia: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/ejed.12367> . DOI:<https://www.researchgate.net/publication/324684320>
- [18] Valentino, D. E. (2018). Perancangan Logo Brand Identity Sandpiper Sebagai Upaya Peningkatan Brand. *TEMATIK*, 5(2): 127-140. DOI:<https://doi.org/10.38204/tematik.v5i2.158>
- [19] Sakti, H., Wijaya, W. (2021). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE ILLUSTRATOR BERBASIS TUTORIAL KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA. *Teaching and Learning Journal of Mandalika*. DOI:<https://doi.org/10.36312/teacher.v2i1.346>
- [20] Hidayati, Khairina. (2016). Adobe Illustrator: Apa Itu, Fitur Unggulan, dan Harga Berlangganan. Diakses pada 20 November 2023 dari <https://news.detik.com/berita/d-6500512/3-cara-menulis-daftar-pustaka-dari-internet-beserta-contohnya>
- [21] Damayanti, S. (2023). Metode Penciptaan Desain Kerajinan Menggunakan Adobe Illustrator. *Fashion and Fashion Education Journal* 12(1): 54-61. DOI:10.15294/ffej.v12i1.58371
- [22] Akbar, I. (2022). PENGAPLIKASIAN ILUSTRASI DALAM PENGEMBANGAN DESAIN GRAFIS DI TELEVISI REPUBLIK INDONESIA (TVRI). *Fakultas Desain dan Industri Kreatif*. Universitas Dinamika. Tersedia: <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/6539>
- [24, 25, 26, 27, 33] Bruni, Yehezkiel. (2023). BrandCrowd Logo Maker Review: Worth the Price in 2023? Diakses pada 21 November 2023 dari <https://www.websiteplanet.com/logo-design-services/brandcrowd/#overview>
- [28] Karaata, E. (2018). Usage of Artificial Intelligence in Today’s Graphic Design. *Online Journal of Art and Design*. Tersedia: <http://www.adjournal.net/articles/64/6410.pdf>
- [29] Hariadi, Eko., Rosyidi, Afnan., Handoko. (2023). Perancangan Aplikasi Artificial Intelligence dalam Bisnis Usaha Layanan Spesialis Gurah Mesin Mobil. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*. DOI:10.55681/primer.v1i4.180

- [30] Ratanajaya, Dhemma., Wibawa, Helmie Arif. (2018). Implementasi Kecerdasan Buatan dalam Menentukan Aksi Karakter pada Game RPG dengan Logika Fuzzy Tsukamoto. *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*. DOI:10.23917/khif.v4i2.6744
- [31] Utoyo, Arsa Widitiarsa., Aprillia, Hervina Dyah., Warbung, Toblas., Nunnun, Bonafix. (2021). Pelatihan Komputer Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Adobe Illustrator Kepada Politeknik Imigrasi di Kemanggisan Jakarta. *SENADA: Semangat Internasional Dalam Mengabdikan*. DOI:10.56881/senada.v1i3.68
- [32] Azkiya, Gulman. (2021). Fungsi Tools Adobe Illustrator Untuk Graphic Designer Pemula. Diakses pada 22 November 2023 dari <https://blog.skillacademy.com/tools-adobe-illustrator>
- [34] Isdriani., Islamudin, M. Syaifulah., (2023). Pengaruh Tipografi pada Logo Coca-Cola dalam Membangun Brand Awareness. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. DOI:10/5281/zenodo.8151269
- [35] Noor, A., Radiansyah, A., Selfiana, S., Ishak, R. P., Hakim, C., Rijal, S., Harto, B., Tinambunan, A. P., Rustiawan, I., Purwatmini, N., Parlina, L., Arta, D. N. C., Khamaludin, S., Napisah, S., & Hendriana, T. I. (2023). Human Resource Management. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. Tersedia: https://www.researchgate.net/profile/KhamaludinKhamaludin/publication/369225060_Human_Resource_Management_Manajemen_Sumber_Daya_Manusia/links/6410872766f8522c38a478ac/Human-Resource-Management-Manajemen-Sumber-Daya-Manusia.pdf
- [36] Hasanah, Nurria Uswatun., Luthpah, Fathan., Herlambang, Dimas Seno., Resmi, Kinanti. (2022). Memangunan Brand UMKM Songo Loro Melalui Pelatihan Branding Desain Logo dan Stiker Kemasan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Tersedia: <https://ojs.atds.ac.id/index.php/karyaunggul/article/view/79>
- [37] Chotijah, S. (2020). Reputasi Brand “Wonderful Indonesia” Saat Pandemi Covid-19. *JCommsci (Journal Of Media and Communication Science)*. 19-25. DOI:10.29303/jcommsci.v1i1.88
- [38] Aini, Q., Amrizal, V. (2013). KECERDASAN BUATAN. Halaman Moeka Publishing. Tersedia:<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/44538/2/naskah%20kecerdasan%20buatan.pdf>