PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE DALAM PERANCANGAN YEARBOOK PADA INDUSTRI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Studi Kasus Implementasi AI di Bebocto Creative

Jevoni Windah [1)]

[1)]Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
jevoniwindah@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan *Artificial Intelligence* (AI) telah mengubah cara kerja industri Desain Komunikasi Visual (DKV), termasuk dalam proses perancangan *yearbook*. Kehadiran AI membuka peluang baru untuk mempercepat eksplorasi ide dan pengembangan konsep visual, namun di sisi lain juga memunculkan pertanyaan mengenai peran desainer dalam proses kreatif. Penelitian ini bertujuan mengkaji bagaimana AI dimanfaatkan sebagai alat pendukung dalam proses perancangan *yearbook* di Bebocto Creative. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus melalui observasi selama kegiatan magang, dokumentasi proses kerja, dan analisis terhadap penerapan AI pada setiap tahapan desain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa AI berperan dalam mempercepat pencarian referensi visual, eksplorasi konsep, serta pembuatan aset pendukung sehingga proses desain menjadi lebih efisien. Namun, keputusan kreatif, penyusunan tata letak, penyesuaian dengan identitas visual sekolah, serta komunikrekasi dengan klien tetap bergantung pada kemampuan dan pertimbangan desainer. Temuan ini menegaskan bahwa AI tidak menggantikan peran manusia, melainkan menjadi mitra kerja yang mendukung proses kreatif. Kolaborasi antara AI dan desainer menunjukkan kualitas dan nilai kreativitas dalam praktik Desain Komunikasi Visual

Kata Kunci: *Artificial Intelligence*, Desain Komunikasi Visual, *yearbook*, industri kreatif, DKV 5.0

ABSTRACT

The development of artificial intelligence (AI) has transformed the way the Visual Communication Design (DKV) industry works, including in the yearbook design process. The presence of AI opens new opportunities to accelerate idea exploration and visual concept development, but on the other hand, it also raises questions about the role of designers in the creative process. This study aims to examine how AI is utilized as a supporting tool in the yearbook design process at Bebocto Creative. The research uses a qualitative approach with a case study method through observations during internships, documentation of work processes, and analysis of the application of AI at each design stage. The results show that AI plays a role in accelerating visual reference searches, concept exploration, and the creation of supporting assets, thus making the design process more efficient. However, creative decisions, layout preparation, adjustments to the school's visual identity, and communication with clients still depend on the designer's skills and judgment. These findings emphasize that AI does not replace humans, but rather becomes a working partner that supports the creative process. Collaboration between AI and designers shows the potential to increase productivity while maintaining the quality and value of creativity in Visual Communication Design practices.

Keywords: *Artificial Intelligence, Visual Communication Design, Yearbook, creative industry, VCD 5.0*

PENDAHULUAN

Perkembangan *Artificial Intelligence* (AI) telah membawa perubahan dalam industri kreatif, termasuk bidang Desain Komunikasi Visual (DKV). AI mulai dimanfaatkan dalam proses desain untuk membantu eksplorasi ide pengembangan referensi visual, dan produksi aset secara lebih cepat dan efisien (Muhaemin, 2023). Dalam praktiknya, AI tidak hanya berfungsi sebagai alat teknis, tetapi juga dapat menjadi mitra dalam proses kreatif yang memperluas ruang eksplorasi desainer. Namun, hasil AI tetap memerlukan intervensi manusia untuk menjaga kesesuaian konteks, identitas, dan kualitas visual (Ibrahim dkk., 2026).

Salah satu produk DKV yang berpotensi memanfaatkan teknologi tersebut adalah *yearbook*, yang membutuhkan kreativitas, konsistensi identitas visual, serta efisiensi dalam pengelolaan konten dan waktu produksi. Bebocto Creative sebagai perusahaan yang menangani perancangan *yearbook* turut memanfaatkan AI dalam proses kerja desain. Kondisi tersebut menimbulkan pertanyaan mengenai bagaimana AI digunakan dalam proses perancangan, bagaimana pembagian perannya dengan desainer, serta sejauh mana pemanfaatannya memengaruhi efisiensi dan kualitas hasil desain.

Meskipun pemanfaatan kecerdasan artifisial dalam proses desain telah dibahas dalam penelitian sebelumnya, kajian mengenai perbedaan penerapan AI pada tahapan perancangan yearbook masih perlu dikembangkan melalui pengamatan terhadap praktik kerja yang konkret. Dalam konteks ini, perbedaan titik masuk AI dalam proses desain menjadi aspek yang penting untuk dikaji, terutama dalam kaitannya dengan bentuk intervensi desainer pada setiap tahap pengerjaan. Oleh karena itu, penelitian ini membandingkan dua proyek *yearbook* di Bebocto Creative dengan tingkat dan tahapan pemanfaatan AI yang berbeda. Perbandingan tersebut diarahkan untuk mengidentifikasi bagaimana AI digunakan dalam pengembangan elemen visual, bagaimana desainer menyeleksi dan menyesuaikan hasilnya, serta bagaimana desainer menyeleksi dan menyesuaikan hasilnya, serta bagaimana pembagian peran keduanya terbentuk dalam proses perancangan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam proses perancangan *yearbook* di Bebocto Creative, membandingkan penerapannya pada dua proyek dengan tahapan penggunaan AI yang berbeda, serta menganalisis pembagian peran antara AI dan desainer berdasarkan dokumentasi proses perancangan. Penelitian ini juga membahas potensi dan keterbatasan pemanfaatan AI dalam mendukung pengembangan elemen visual, dengan mempertimbangkan bahwa keputusan kreatif dan finalisasi desain tetap melibatkan intervensi desainer.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk memahami secara mendalam pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam proses perancangan *yearbook* di Bebocto Creative. Pendekatan ini digunakan karena penelitian berfokus pada proses kerja yang bersifat kontekstual, sedangkan studi kasus digunakan untuk mengkaji dua proyek *yearbook* sebagai unit analisis penelitian (Sugiyono, 2017).

Subjek penelitian adalah Bebocto Creative, dengan penulis sebagai *graphic designer* dan ilustrator selama masa magang di Bebocto Creative. Objek penelitian berupa proses perancangan dan desain *yearbook* dan pemanfaatan AI di dalamnya, dengan dua studi kasus, yaitu *yearbook* SMA St. Louis 1 yang menggunakan AI secara terbatas pada tahap akhir pengerjaan, serta *yearbook* Sekolah Ciputra yang memanfaatkan AI sejak tahap awal hingga produksi elemen visual. Kedua proyek dipilih untuk melihat perbedaan proses kerja dengan tingkat pemanfaatan AI yang berbeda.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipan dan dokumentasi proses dan hasil kerja. Observasi dilakukan melalui keterlibatan langsung penulis dalam proses perancangan, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melihat perkembangan dan perubahan hasil visual sebelum dan sesudah intervensi desainer. Penggunaan dokumentasi visual proses dan hasil desain juga digunakan dalam penelitian untuk mengamati kolaborasi manusia dan AI dalam praktik desain profesional (Ibrahim dkk., 2026).

Data dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis dilakukan dengan membandingkan dokumentasi proses perancangan *yearbook* SMA St. Louis 1 dan Sekolah Ciputra berdasarkan beberapa aspek, yaitu tahap penggunaan AI, fungsi AI dalam pengembangan elemen visual, bentuk intervensi desainer, serta proses seleksi dan finalisasi desain. Hasil perbandingan digunakan untuk mengidentifikasi persamaan dan perbedaan pola kolaborasi antara AI dan desainer pada kedua proyek. Interpretasi dilakukan berdasarkan dokumentasi proses dan hasil desain yang tersedia. Karena penelitian ini tidak menggunakan pengukuran waktu

pengerjaan secara kuantitatif, pembahasan mengenai efisiensi dibatasi pada potensi yang teramati selama proses perancangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan AI dalam Proses Perancangan Yearbook

Berdasarkan observasi selama pelaksanaan magang di Bebocto Creative, *Artificial Intelligence* (AI) dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses perancangan *yearbook*, terutama pada tahap eksplorasi dan pengembangan elemen visual. Pemanfaatannya tidak dilakukan secara seragam pada setiap proyek, melainkan disesuaikan dengan kebutuhan desain dan tahap pengerjaan. Dalam praktiknya, hasil yang dihasilkan AI tetap melalui proses seleksi dan penyesuaian oleh desainer sebelum digunakan dalam desain akhir.

Penelitian ini mengamati dua proyek *yearbook*, yaitu *yearbook* SMA St. Louis 1 dan *yearbook* Sekolah Ciputra, yang menunjukkan perbedaan tingkat keterlibatan AI. Pada proyek SMA St. Louis 1, AI mulai digunakan pada tahap akhir pengerjaan, khususnya untuk membantu pengembangan elemen visual pada *popup*. Sementara itu, pada proyek Sekolah Ciputra, AI digunakan dalam pengembangan elemen visual sejak tahap yang lebih awal.



Gambar 1. 1 Dokumentasi hasil perancangan dua studi kasus yearbook: SMA St. Louis 1 (kiri) dan Sekolah Ciputra (kanan).
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2026.

Perbedaan tersebut menunjukan bahwa AI, dalam *workflow* desain tidak memiliki posisi yang tetap. AI dapat digunakan sebagai bantuan teknis pada tahap akhir maupun sebagai alat eksplorasi pada tahap pengembangan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ibrahim, Syarief, dan Pasaribu (2026) yang menunjukan adanya pola *Human-first, AI-First* dan *Hybrid* berdasarkan titik masuk AI dalam proses desain.

Perbandingan Dua Studi Kasus

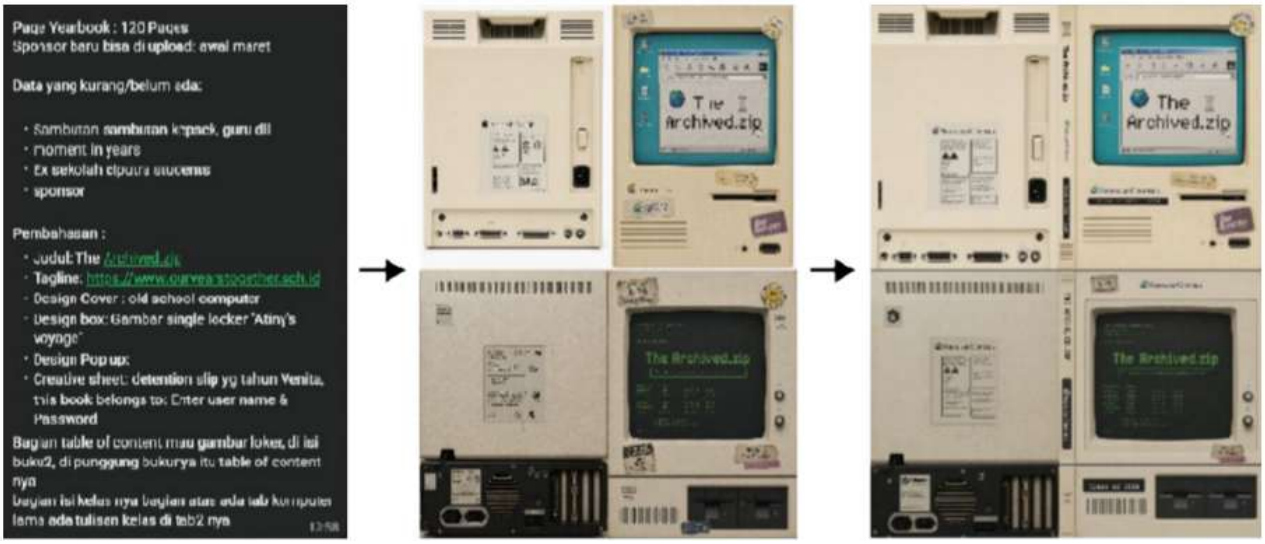
Pada *yearbook* SMA St. Louis 1, proses perancangan pada awalnya dilakukan tanpa ketergantungan terhadap AI. Kemudian AI digunakan pada tahap akhir untuk membantu pengembangan visual *cover* dan *popup*. Posisi AI pada proyek ini lebih dekat dengan pola *Human-first*, yaitu konsep dan arah visual ditentukan terlebih dahulu oleh desainer, kemudian AI digunakan untuk membatu proses pengembangan atau penyempurnaan visual.

Hasil AI tidak digunakan secara langsung sebagai hasil akhir. Desainer tetap melakukan seleksi dan penyesuaian terhadap hasil yang diperoleh agar sesuai dengan konsep dan kebutuhan visual *yearbook*. Dengan demikian, AI berperan sebagai alat bantu produksi, sementara keputusan visual tetap berada pada desainer. Pola tersebut sesuai dengan temuan Ibrahim, Syarief, dan Pasaribu (2026), bahwa pada pola *Human-First*, AI berfungsi sebagai eksekutor teknis pada tahap akhir sementara manusia mempertahankan kendali kreatif.



Gambar 1. 2 Proses pemanfaatan AI dalam penyesuaian art style elemen popup pada yearbook SMA St. Louis 1: (atas) visual awal (bawah) hasil setelah pemanfaatan AI. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2026.

Berbeda dengan proyek *yearbook* Sekolah Ciputra, dimana AI digunakan dalam pengembangan elemen visual dengan tingkat keterlibatan AI yang lebih tinggi. Salah satu penerapannya terdapat pada perancangan *box*, serta *cover yearbook* dengan konsep *box* loker sekolah dan *cover* dengan desain mirip komputer pada tahun 90-an, kemudian elemen pendukung seperti dekorasi, *sticker* dan informasi tambahan pada desain dikembangkan dan disesuaikan oleh desainer.



Gambar 1. 3 Proses pengembangan desain yearbook Sekolah Ciputra: dari brief proyek (kiri), eksplorasi visual (tengah), hingga hasil akhir desain (kanan).
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2026.

Pembagian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan AI tidak berarti seluruh elemen desain dihasilkan oleh AI. AI membantu mempercepat pengembangan bagian tertentu, sedangkan desainer tetap bertanggung jawab dalam menentukan elemen yang digunakan, menjaga konsistensi visual, serta menyusun hasil akhir. Hal ini mendukung penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa AI dapat mempercepat eksplorasi dan menghasilkan berbagai alternatif visual, tetapi proses kurasi dan validasi manusia tetap diperlukan.(Ibrahim dkk., 2026)

Tabel 1. Perbandingan Pemanfaatan AI dalam Perancangan Yearbook pada Dua Studi Kasus

Apek perbandingan	SMA St. Louis 1	Sekolah Ciputra
Tahap penggunaan AI	Tahap akhir pengerjaan	Tahap pengembangan visual lebih awal
Penerapan yang didokumentasikan	Penyesuaian *art style* elemen *popup*	Pengembangan visual konsep *box* dan *cover*
Peran desainer	Menyeleksi dan menyesuaikan hasil AI	Mengembangkan layout, menambahkan elemen pendukung, menyeleksi alternatif, dan memfinalisasi desain
Fokus analisis	AI sebagai alat bantu penyempurnaan visual	AI sebagai alat bantu eksplorasi dan pengembangan visual
Batasan interpretasi	Tidak menunjukan besarnya efisiensi waktu secara terukus	Tidak menunjukan besarnya efisiensi waktu secara terukur

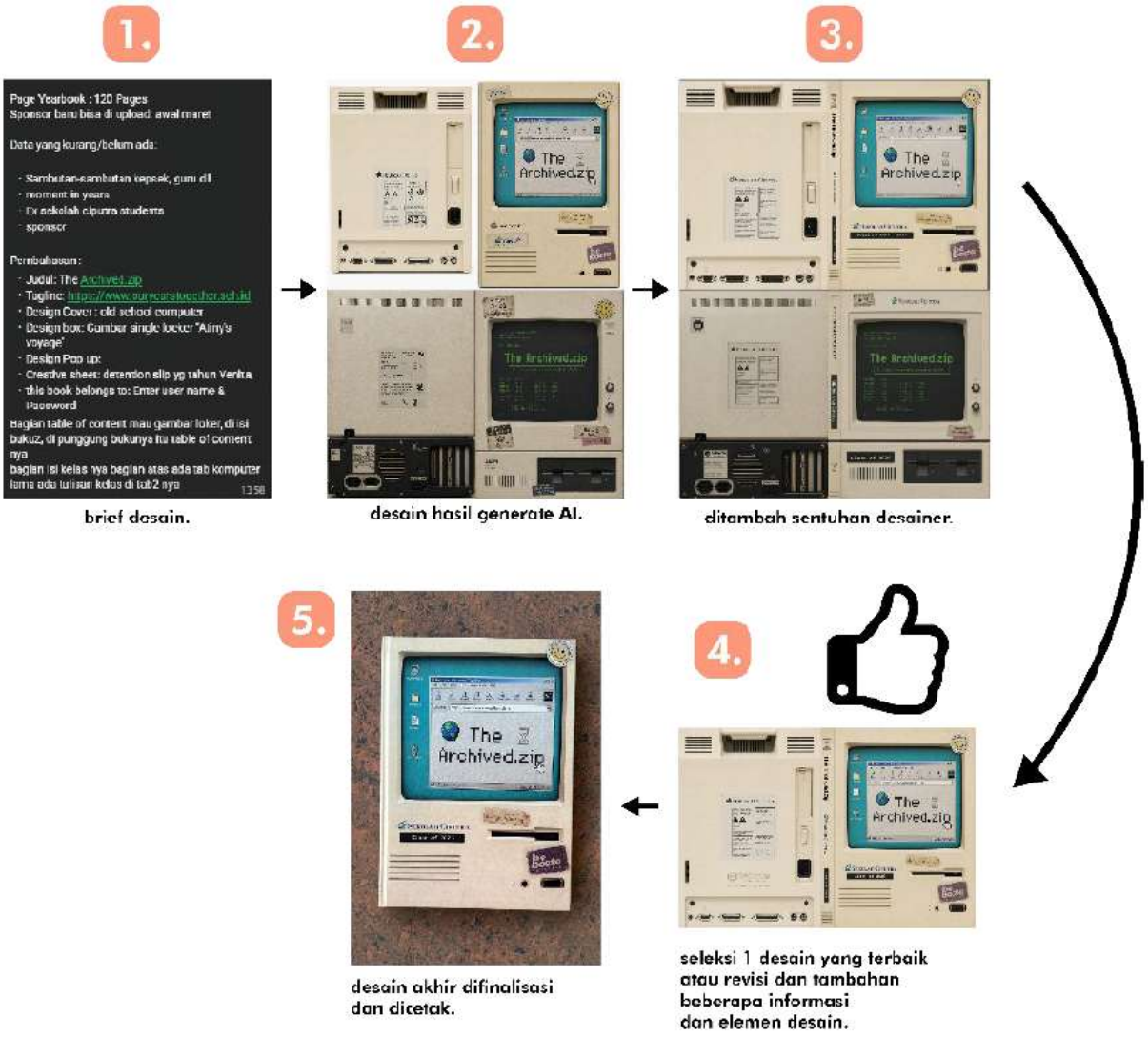
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2026

Perbandingan kedua studi kasus menunjukan bahwa perbedaan pemanfaatan AI tidak hanya terletak pada jenis elemen visual yang dikembangkan, tetapi juga pada tahap keterlibatan AI dalam *workflow* perancangan. Pada proyek SMA St. Louis 1, AI digunakan pada tahap akhir untuk membantu penyesuaian *art style* elemen visual, sedangkan pada proyek Sekolah ciputra, Ai dilibatkan lebih awal dalam pengembangan alternatif visual berdasarkan brief. Perbedaan ini menunjukan dua bentuk intervensi yang berbeda: AI dapat berperan sebagai alat bantu penyempurnaan visual setelah arah desain ditentukan, maupun sebagai alat bantu eksplorasi yang hasilnyamasih perlu diseleksi dan dikembangkan. Pada kedua proyek, desainer tetap terlibat dalam penentuan kesesuaian visual dan finalisasi hasil. Dengan demikian, kontribusi AI dalam kedua kasus lebih tepat dibahas berdasarkan fungsi dan tahap penggunaannya daripada diasumsikan memiliki pengaruh yang sama terhadap keseluruhan proses desain.

Peran AI dan Desainer dalam Workflow DKV

Perbandingan kedua proyek menunjukkan bahwa peran AI dalam perancangan *yearbook* lebih tepat dipahami sebagai pendukung proses kreatif, bukan pengganti desainer. Pada proyek SMA St. Louis 1, desainer menjadi pengarah utama sejak awal dan AI digunakan pada tahap akhir. Pada proyek Sekolah Ciputra, AI memiliki peran yang lebih besar dalam menghasilkan alternatif visual, tetapi hasil tersebut tetap dipilih, dikembangkan, dan disesuaikan oleh desainer.

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa terdapat pembagian peran yang bersifat komplementer. AI memberikan keuntungan dalam kecepatan eksplorasi dan produksi alternatif, sedangkan desainer berperan dalam menerjemahkan *brief*, menentukan kesesuaian visual, melakukan revisi, dan memastikan hasil akhir tetap memiliki konteks serta identitas yang sesuai. Penelitian mengenai *workflow* DKV berbasis AI juga menunjukkan bahwa AI berfungsi sebagai akselerator proses desain, sementara evaluasi, pemilihan konsep, dan finalisasi, tetap didominasi oleh desainer.



Gambar 1. 4 Alur proses perancangan yearbook Sekolah Ciputra dengan pemanfaatan AI pada tahap pengembangan visual, mulai dari brief hingga hasil akhir.
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2026.

Berdasarkan perbandingan kedua studi kasus, pemanfaatan AI berpotensi mendukung proses eksplorasi dan pengembangan elemen visual pada perancangan *yearbook*. Potensi tersebut terlihat dari penggunaan untuk membantu penyesuaian *art style* pada proyek SMA St. Louis 1 dan pengembangan alternatif visual pada proyek Sekolah Ciputra. Meskipun demikian, penelitian belum mengukur durasi pengerjaan secara kuantitatif sehingga besarnya pengaruh AI terhadap efisiensi waktu belum dapat ditentukan. Temuan ini menunjukkan bahwa evaluasi pemanfaatan AI perlu mempertimbangkan tidak hanya alternatif visual yang dihasilkan, tetapi juga proses seleksi, penyesuaian, dan finalisasi yang tetap dilakukan oleh desainer.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil perbandingan dua studi kasus di Bebocto Creative, pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam perancangan yearbook menunjukkan perbedaan berdasarkan tahap keterlibatannya dalam *workflow* desain. Pada proyek SMA St. Louis 1, AI digunakan pada tahap akhir

untuk membantu penyesuaian *art style* elemen visual, sedangkan pada proyek Sekolah Ciputra, AI digunakan lebih awal untuk mendukung pengembangan alternatif visual berdasarkan *brief.*

Perbedaan tersebut memperlihatkan bahwa AI dapat berperan sebagai alat bantu penyempurnaan visual maupun sebagai sarana eksplorasi pada tahap pengembangan. Pada kedua proyek, desainer tetap terlibat dalam menyeleksi hasil, melakukan penyesuaian, menjaga kesesuaian visual, dan menentukan hasil akhir. Dengan demikian, pemanfaatan AI dalam konteks penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai bagian dari *workflow* yang melengkapi peran desainer, bukan sebagai pengganti keputusan kreatif manusia.

Penelitian ini terbatas pada kedua proyek *yearbook* dan dokumentasi proses perancangan yang tersedia. Oleh karena itu, temuan ini tidak dimaksudkan untuk mewakili seluruh praktik industri desain *yearbook*. Penelitian ini juga belum mengukur efisiensi waktu secara kuantitatif. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan lebih banyak proyek, dokumentasi waktu pengerjaan, dan indikator evaluasi visual yang lebih terstruktur untuk mengkaji hubungan antara tahapan penggunaan AI, intervensi desainer, dan efisiensi proses desain secara lebih mendalam.

REFERENSI

Ibrahim, T. A., Syarief, A., & Pasaribu, Y. M. (2026). Pemanfaatan kecerdasan artifisial generatif dalam proses desain: Studi kasus kolaborasi manusia-AI pada biro desain PT. Dedato Indonesia. *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk)*, *9*(2), 277–287. https://doi.org/10.24821/productum.v9i2.21213

Muhaemin, M. (2023). Analisis Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) sebagai Referensi dalam Desain Komunikasi Visual Analysis of Utilizing Artificial Intelligence (AI) as a Reference in Visual Communication Design Article Info ABSTRAK. *SASAK: DESAIN VISUAL DAN KOMUNIKASI*, *5*(1), 71–80. https://journal.universitasbumigora.ac.id/index.php/sasak/workflow/index/868/5❒71JournalSasak:https://journal.universitasbumigora.ac.id/index.php/sasak/index

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kualitatif : (untuk penelitian yang bersifat eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif)* (S. Y. Suryandari, Ed.). Alfabeta.