SINERGI FOTOGRAFER DAN PRESISI AI: TRANSFORMASI METODE PEMBELAJARAN PHOTO EDITING BERBASIS PRINSIP DESAIN PADA ERA DKV 5.0

(Rekonstruksi visual hasil tangkapan kamera dan proses pascaproduksi foto Celyna Grace)

Barej Jadarin Dasho
UPN "Veteran" Jawa Timur
jadarindasho@gmail.com

ABSTRAK

Transformasi pendidikan Desain Komunikasi Visual (DKV) pada era 5.0 menuntut mahasiswa mampu memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (AI) tanpa kehilangan kemampuan menentukan arah visual. Pada pembelajaran photo editing, keputusan estetika seperti emphasis, kontras, warna, dan suasana tetap membutuhkan pertimbangan manusia, sedangkan AI dapat digunakan untuk membantu persoalan teknis pada tahap akhir. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi pola kerja editing yang memadukan keputusan visual manusia dengan bantuan AI serta melihat potensinya sebagai model pembelajaran photo editing. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan practice-led research melalui rekonstruksi satu karya fotografi performa Celyna Grace. Foto dipotret menggunakan Redmi Note 15 Pro 5G, kemudian melalui color grading di Adobe Lightroom, penambahan ornamen bintang melalui PicsArt, dan pembuatan spotlight merah menggunakan ibis Paint X. Setelah beberapa tahap pengolahan menyebabkan penurunan kualitas/resolusi, AI digunakan pada tahap akhir untuk meningkatkan kembali resolusi dan kejernihan gambar. Hasil rekonstruksi menunjukkan bahwa AI lebih tepat ditempatkan sebagai alat bantu pemulihan kualitas teknis, sementara keputusan konsep dan karakter visual tetap ditentukan oleh manusia. Pola tersebut dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menempatkan mahasiswa sebagai pengarah visual dan pengguna AI yang kritis.

Kata Kunci: Transformasi Pendidikan, Prinsip Desain, Kecerdasan Buatan (AI), Photo Editing.

ABSTRACT

The transformation of Visual Communication Design (DKV) education in the 5.0 era requires students to utilize artificial intelligence (AI) without losing the ability to determine visual direction. In photo-editing learning, aesthetic decisions such as emphasis, contrast, color, and atmosphere still require human judgment, while AI can assist with technical issues at the final stage. This study aims to identify an editing workflow that combines human visual decisions with AI assistance and to examine its potential as a photo-editing learning model. A descriptive qualitative method with a practice-led research approach was used through the reconstruction of a performance photograph of Celyna Grace. The photograph was captured using a Redmi Note 15 Pro 5G, followed by color grading in Adobe Lightroom, addition of star ornaments in PicsArt, and creation of a red spotlight using ibis Paint X. After several editing stages reduced the image's quality/resolution, AI was applied at the final stage to improve resolution and clarity. The reconstruction indicates that AI is more appropriately positioned as a technical image-restoration aid, while conceptual and visual-character decisions remain human-led. This workflow can serve as an alternative learning approach that positions students as visual directors and critical users of AI.

Keywords: Photo Editing, DKV 5.0, Design Principles, Artificial Intelligence.

PENDAHULUAN

Perkembangan kecerdasan buatan (AI) mengubah cara kerja industri kreatif sekaligus menuntut perubahan cara mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) belajar dan menghasilkan karya. Dalam konteks pendidikan, AI tidak hanya dipahami sebagai perangkat otomatisasi, tetapi sebagai teknologi yang perlu digunakan dengan pertimbangan kritis, etis, dan berorientasi pada kemampuan manusia. DKV 5.0 (Desain Komunikasi Visual 5.0) Adalah sebuah paradigma baru dalam bidang desain komunikasi visual yang menekankan kolaborasi antara kreativitas manusia, teknologi digital, dan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) untuk menghasilkan karya visual yang inovatif, komunikatif, efektif, dan berorientasi pada kebutuhan yang diharapkan. UNESCO menempatkan

human-centred mindset, etika, pemahaman teknik AI, serta kemampuan merancang sistem AI sebagai bagian dari kompetensi yang perlu dikembangkan oleh peserta didik (Miao, Shiohira & Lao, 2024). Pendekatan tersebut sejalan dengan kebutuhan pendidikan desain yang tidak cukup hanya mengajarkan penguasaan perangkat, tetapi juga kemampuan menentukan tujuan komunikasi dan keputusan visual.

Pada praktik fotografi dan photo editing, perkembangan perangkat lunak membuat proses pascaproduksi menjadi semakin mudah diakses. Namun, kemudahan teknis tidak otomatis menghasilkan visual yang memiliki arah estetika. Pentak dan Lauer (2016) menjelaskan emphasis dan focal point sebagai prinsip desain yang membantu mengarahkan perhatian pada bagian tertentu dari komposisi. Prinsip tersebut dapat diterapkan pada fotografi melalui pemilihan subjek, kontras nilai, penempatan objek, serta pengelolaan warna. Dengan demikian, perangkat lunak seharusnya diposisikan sebagai alat untuk mewujudkan keputusan desain, bukan sebagai pengganti keputusan tersebut.

Persoalan tersebut menjadi menarik ketika proses editing dilakukan melalui beberapa aplikasi dan pada akhirnya memerlukan bantuan AI untuk mengatasi penurunan kualitas gambar. Pada karya yang dikaji dalam penelitian ini, foto performa Celyna Grace dibangun dari suasana panggung yang gelap dengan sorotan merah, ornamen menyerupai bintang, dan figur penyanyi sebagai pusat perhatian. Celyna Grace sendiri merupakan pemenang Indonesian Idol Season XIV pada 2026 (RRI, 2026). Informasi tersebut digunakan hanya sebagai konteks objek visual, sedangkan fokus penelitian berada pada proses produksi dan pengambilan keputusan visual. Karya ini memperlihatkan hubungan yang berbeda antara manusia dan AI. Sebagian besar karakter visual justru dibentuk sebelum AI digunakan, yaitu melalui color grading, penambahan ornamen, dan spotlight. AI hadir setelah proses kreatif utama selesai karena kualitas/resolusi gambar menurun akibat pengolahan berulang. Oleh karena itu, penelitian ini tidak memposisikan AI sebagai pembuat konsep atau pencipta keseluruhan visual, melainkan sebagai alat bantu teknis pada tahap akhir. Posisi tersebut sejalan dengan pandangan UNESCO bahwa penggunaan AI dalam pendidikan perlu tetap menjaga agensi manusia dan kemampuan berpikir kritis (UNESCO, 2023).

Berdasarkan persoalan tersebut, penelitian ini bertujuan mengidentifikasi pola kerja editing yang memadukan keputusan visual manusia dengan bantuan AI, kemudian membahas potensinya sebagai alternatif model pembelajaran photo editing pada pendidikan DKV. Pertanyaan yang menjadi dasar pembahasan adalah: bagaimana prinsip desain diterapkan sepanjang proses editing, pada tahap apa AI memberikan manfaat, dan bagaimana pembagian peran manusia-AI dapat diterapkan secara kritis dalam pembelajaran?

METODOLOGI

Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan practice-led research. Pendekatan berbasis praktik menempatkan proses kreatif sebagai bagian penting dari kegiatan penelitian dan memungkinkan pengetahuan mengenai proses desain dibangun melalui praktik, refleksi, serta dokumentasi hasil (Candy & Edmonds, 2018). Dalam penelitian ini, satu karya fotografi digunakan sebagai studi kasus untuk merekonstruksi tahapan pengambilan gambar, editing, penambahan elemen visual, hingga peningkatan kualitas menggunakan AI.

Objek penelitian berupa satu foto performa Celyna Grace yang menampilkan figur penyanyi di atas panggung dengan latar gelap, cahaya merah, kabut panggung, serta elemen bintang. Foto diambil menggunakan kamera ponsel Redmi Note 15 Pro 5G. Analisis dilakukan terhadap keputusan visual yang tampak pada karya akhir dan terhadap urutan proses editing berdasarkan keterangan proses yang masih tersedia dari pembuat karya. Karena dokumentasi before-after dan catatan durasi kerja sudah tidak tersedia, penelitian tidak melakukan pengukuran kuantitatif mengenai peningkatan kualitas atau penghematan waktu. Dengan demikian, hasil penelitian dibatasi pada analisis kualitatif terhadap alur kerja dan fungsi masing-masing alat.

Tahapan praktik direkonstruksi menjadi empat kelompok. Pertama, tahap capture, yaitu pemotretan menggunakan perangkat ponsel. Kedua, tahap visual development yang meliputi color grading di Adobe Lightroom, penambahan ornamen bintang melalui PicsArt, dan pembuatan spotlight merah dengan brush pada ibis Paint X. Ketiga, tahap quality recovery, yaitu penggunaan AI setelah

kualitas/resolusi gambar menurun akibat beberapa tahap pengolahan. Keempat, tahap evaluasi visual, yaitu membandingkan tujuan visual dengan hasil akhir dan mengidentifikasi bagian yang tetap bergantung pada keputusan manusia.

Tabel 1. Rekonstruksi alur kerja dan fungsi perangkat pada proses editing.

Tahap	**Perangkat**	**Proses**	**Fungsi dalam Karya**
Capture	Redmi Note 15 Pro 5G	Pemotretan foto performa	Menghasilkan bahan foto utama
Color grading	Adobe Lightroom	Pengolahan warna dan suasana visual	Membangun karakter warna dan kontras
Ornamen	PicsArt	Menambahkan elemen bintang	Mengisi ruang dan memperkuat konsep ruang angkasa
Spotlight	ibis Paint X	Menggambar sorotan merah dengan brush	Mengarahkan emphasis dan perhatian ke subjek
Quality recovery	AI	Meningkatkan kembali resolusi dan kejernihan	Membantu pemulihan kualitas teknis output

Sumber: Dokumentasi dan keterangan proses dari penulis, 2026.

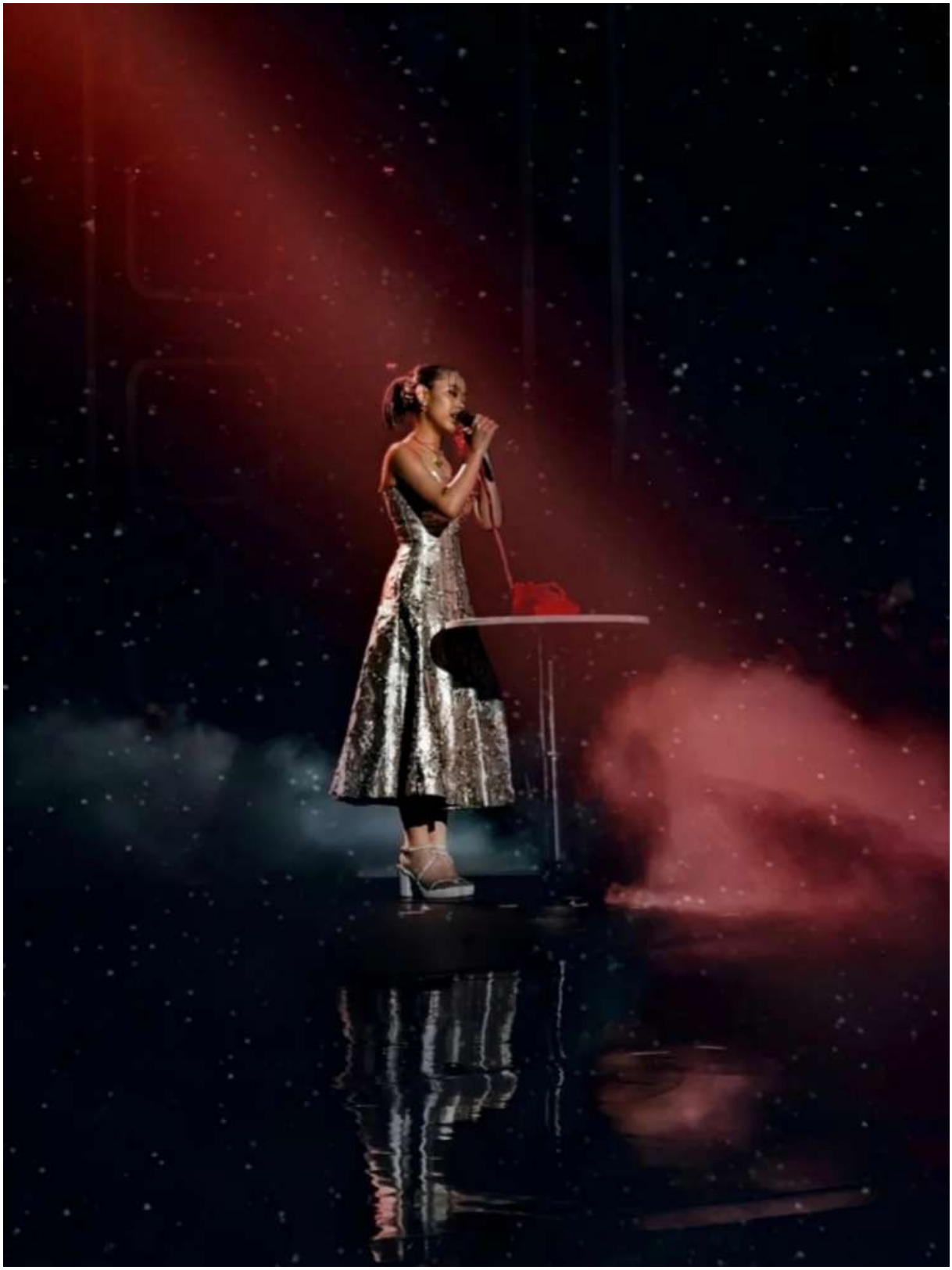
Analisis prinsip desain difokuskan pada emphasis, contrast, color, dan focal point. Pentak dan Lauer (2016) menempatkan emphasis dan focal point sebagai prinsip untuk menarik perhatian, sedangkan warna dapat digunakan untuk membangun emphasis dan hubungan visual. Dalam karya ini, prinsip tersebut dibaca melalui posisi figur, dominasi area gelap, sorotan merah, warna pakaian, dan distribusi elemen bintang. Sementara itu, fungsi AI dianalisis berdasarkan perannya sebagai alat bantu peningkatan kualitas teknis, bukan berdasarkan kemampuan menghasilkan ide atau komposisi.



Gambar 1. Tahap capture. Pemotretan foto peforma dengan perangkat Redmi Note 15 Pro 5G
Sumber: Dokumentasi penulis, 2026



Gambar 2. Tahap Color dan Grading
Sumber: Dokumentasi penulis, 2026



Gambar 3. Tahap 3 dan 4 Spotlight dan ornament

Sumber: Dokumentasi penulis, 2026



Gambar 4. Tahap Recovery IA Hasil akhir rekonstruksi visual foto performa Celyna Grace.

Sumber: Dokumentasi penulis, 2026.

PEMBAHASAN

Karya akhir memperlihatkan komposisi low-key dengan dominasi bidang gelap. Figur penyanyi ditempatkan sebagai titik perhatian utama di area tengah-bawah gambar. Kondisi ini menciptakan kontras kuat antara subjek dengan lingkungan panggung. Secara prinsip desain, emphasis dapat dibentuk melalui kontras dan isolasi, sehingga elemen yang lebih terang atau lebih berwarna memperoleh perhatian lebih besar dibandingkan lingkungan di sekitarnya (Pentak & Lauer, 2016). Keputusan untuk mempertahankan ruang gelap yang luas juga memperkuat kesan dramatis dan membuat cahaya merah berfungsi sebagai pengarah perhatian.

Color grading dilakukan terlebih dahulu melalui Adobe Lightroom. Tahap ini penting karena warna menjadi salah satu pembentuk suasana sebelum elemen dekoratif ditambahkan. Dominasi hitam atau biru gelap pada latar dipertahankan agar warna merah pada spotlight tidak kehilangan kekuatannya. Warna merah kemudian berfungsi sebagai aksen visual yang mengarahkan perhatian menuju figur dan area panggung. Dalam teori desain, warna dapat berperan sebagai penekanan dan memengaruhi hubungan antarbagian dalam komposisi (Pentak & Lauer, 2016). Dengan demikian, color grading bukan hanya tahap mempercantik foto, tetapi bagian dari pembentukan hierarki visual.

Tahap berikutnya adalah penambahan ornamen bintang menggunakan PicsArt. Ornamen tersebut tidak berasal dari kondisi panggung secara langsung, tetapi merupakan keputusan kreatif untuk memperkuat konsep suasana seperti ruang angkasa. Secara visual, bintang-bintang berfungsi sebagai tekstur dan pengisi ruang kosong. Namun, jumlah dan persebarannya perlu dikendalikan agar tidak mengalahkan focal point. Prinsip unity dan emphasis membantu menjelaskan bahwa elemen tambahan tetap perlu memiliki hubungan dengan keseluruhan komposisi, bukan berdiri sebagai dekorasi yang terpisah (Pentak & Lauer, 2016).

Spotlight merah kemudian dibuat menggunakan ibis Paint X dengan beberapa brush. Tahap ini menunjukkan bahwa perangkat sederhana dapat digunakan untuk membuat keputusan visual yang cukup spesifik. Spotlight tidak sekadar menjadi efek cahaya, tetapi berfungsi sebagai alat untuk mengarahkan mata. Kontras antara merah, putih/abu-abu pakaian, dan latar gelap membuat figur lebih menonjol. Pada titik ini, keputusan manusia menjadi sangat dominan karena penempatan, ukuran, intensitas, dan arah cahaya ditentukan berdasarkan tujuan visual. Perangkat lunak hanya menyediakan medium untuk menerjemahkan keputusan tersebut.

Setelah melalui beberapa tahap pengolahan, kualitas atau resolusi hasil akhir menurun. Pada tahap inilah AI digunakan untuk meningkatkan kembali resolusi dan kejernihan. Secara teknis, teknologi AI untuk enhancement memang dapat digunakan untuk meningkatkan detail dan resolusi gambar; Adobe, misalnya, menjelaskan bahwa fitur Generative Upscale dapat meningkatkan resolusi dan ketajaman gambar melalui pemrosesan berbasis AI (Adobe, 2026). Dalam kasus ini, fungsi AI berbeda dari tahap sebelumnya: AI tidak menentukan warna, komposisi, atau penempatan elemen, tetapi membantu mengatasi persoalan teknis pada output.

Pembagian peran tersebut dapat dirumuskan sebagai tiga lapisan keputusan. Lapisan pertama adalah keputusan konseptual: manusia menentukan suasana, tujuan visual, dan karakter karya. Lapisan kedua adalah keputusan eksekusi visual: manusia menggunakan perangkat editing untuk membangun warna, ornamen, dan cahaya. Lapisan ketiga adalah optimasi teknis: AI membantu meningkatkan kualitas gambar setelah proses kreatif selesai. Pola ini menunjukkan bahwa AI dapat ditempatkan sebagai mitra teknis tanpa menghilangkan posisi mahasiswa sebagai pengarah visual.

Dari sudut pandang pembelajaran DKV, pola tersebut menawarkan alternatif terhadap dua kecenderungan yang berlawanan, yaitu pembelajaran yang terlalu bergantung pada teknik manual dan pembelajaran yang menyerahkan keputusan kreatif kepada otomatisasi. UNESCO (2023) menekankan

bahwa peserta didik perlu dipersiapkan sebagai pengguna sekaligus co-creator AI yang mampu melakukan penilaian kritis. Dalam konteks photo editing, kemampuan tersebut dapat diterapkan dengan meminta mahasiswa menjelaskan terlebih dahulu tujuan visual, prinsip desain yang digunakan, alasan pemilihan aplikasi, serta batasan penggunaan AI. AI kemudian digunakan pada bagian yang memang membutuhkan bantuan teknis.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Rekonstruksi proses editing pada foto performa Celyna Grace menunjukkan bahwa karakter visual akhir terutama dibangun melalui keputusan manusia. Penggunaan Adobe Lightroom untuk color grading, PicsArt untuk ornamen bintang, dan ibis Paint X untuk spotlight merah memperlihatkan bahwa perangkat lunak digunakan sebagai alat untuk menerapkan konsep visual. Prinsip emphasis, contrast, color, dan focal point dapat dibaca pada pengaturan figur, bidang gelap, aksen merah, dan distribusi ornamen.

AI hadir pada tahap berbeda, yaitu setelah beberapa proses pengolahan menyebabkan penurunan kualitas atau resolusi. Dalam konteks tersebut, AI berfungsi sebagai alat bantu teknis untuk mengembalikan kejernihan dan meningkatkan resolusi, bukan sebagai pencipta konsep utama. Pola kerja ini menunjukkan pembagian peran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran photo editing: manusia menentukan tujuan dan gaya visual, manusia mengeksekusi keputusan desain, sedangkan AI digunakan secara selektif untuk menyelesaikan kebutuhan teknis yang relevan.

Berdasarkan temuan tersebut, pembelajaran DKV pada era 5.0 dapat diarahkan untuk membangun mahasiswa sebagai pengarah visual yang mampu menggunakan AI secara kritis. Rekomendasi penelitian berikutnya adalah melakukan pengujian pada beberapa karya dengan dokumentasi before-after, pengukuran waktu pengerjaan, penilaian kualitas visual oleh evaluator, dan pencatatan jenis AI yang digunakan. Dengan data tersebut, hubungan antara penggunaan AI, efisiensi kerja, dan kualitas estetika dapat diuji lebih kuat. Pada penelitian ini, kesimpulan dibatasi pada temuan kualitatif dari satu studi kasus sehingga tidak dimaksudkan sebagai generalisasi statistik.

REFERENSI

Adobe. 2026. Enhance photos using generative AI. Adobe Help Center. Diakses 14 Agustus 2026.

Candy, Linda & Edmonds, Ernest A. 2018. Practice-Based Research in the Creative Arts: Foundations and Futures from the Front Line. Leonardo, 51(1), 63–69.

Lauer, David A. & Pentak, Stephen. 2016. Design Basics. 9th ed. Boston: Cengage Learning.

Miao, Fengchun, Shiohira, Kelly & Lao, Natalie. 2024. AI Competency Framework for Students. Paris: UNESCO.

RRI. 2026. Celyna Grace Juara Indonesian Idol 2026. RRI.co.id, 27 Mei 2026. Diakses 14 Agustus 2026.

UNESCO. 2023. Guidance for Generative AI in Education and Research. Paris: UNESCO.