AI-AUGMENTED DESIGN: KOLABORASI CHATGPT DAN HUMAN EDITING DALAM PRODUKSI FEEDS INSTAGRAM KKN MAHASISWA DKV

Mohammad Dzakiy Surya Pratama [1)]
[1)]Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
kikidzakiyy04@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan kecerdasan buatan (AI) membuka peluang baru dalam proses kreatif desain komunikasi visual (DKV), termasuk dalam konteks pendidikan non-formal seperti Kuliah Kerja Nyata (KKN). Artikel ini mengkaji bagaimana seorang mahasiswa DKV memanfaatkan ChatGPT sebagai alat bantu modifikasi gambar dalam proses produksi feeds Instagram akun KKN, yang kemudian dilanjutkan dengan penyempurnaan menggunakan IbisPaint X dan Canva. Pendekatan yang digunakan adalah studi kasus berbasis pengalaman pribadi (autoetnografi) disertai kajian pustaka, tanpa instrumen survei atau wawancara. Hasil kajian menunjukkan bahwa kolaborasi antara AI dan human editing membentuk suatu alur kerja kreatif yang efisien, dimana ChatGPT berperan dalam modifikasi dan ekspansi latar belakang gambar, sedangkan sentuhan estetis final dan konsistensi identitas visual diselesaikan secara manual. Temuan ini menggambarkan bagaimana model kolaborasi manusia-AI (*human-AI collaboration*) dapat menjadi praktik desain yang relevan dalam konteks DKV 5.0, sekaligus membuka diskusi mengenai peran AI sebagai mitra kreatif, bukan sekadar alat substitusi, dalam pendidikan desain

Kata Kunci: AI-augmented design, ChatGPT, human editing, feeds Instagram, DKV 5.0

ABSTRACT

The advancement of artificial intelligence (AI) presents new possibilities within visual communication design (DKV) creative processes, including in non-formal educational contexts such as community service programs (KKN). This article examines how a DKV student utilized ChatGPT as an image modification tool during the production of Instagram feed content for a KKN account, subsequently refined through IbisPaint X and Canva. The approach employed is a personal experience-based case study (autoethnography) with a literature review, without survey instruments or interviews. The findings reveal that the collaboration between AI and human editing establishes an efficient creative workflow, in which ChatGPT handles image background modification and expansion while the final aesthetic refinement and visual identity consistency are completed manually. These findings illustrate how human-AI collaboration models can serve as a relevant design practice within the DKV 5.0 context, while opening a broader discussion about AI as a creative partner rather than a mere substitution tool in design education.

Keywords: ***AI-augmented design, ChatGPT, human editing, feeds Instagram, DKV 5.0***

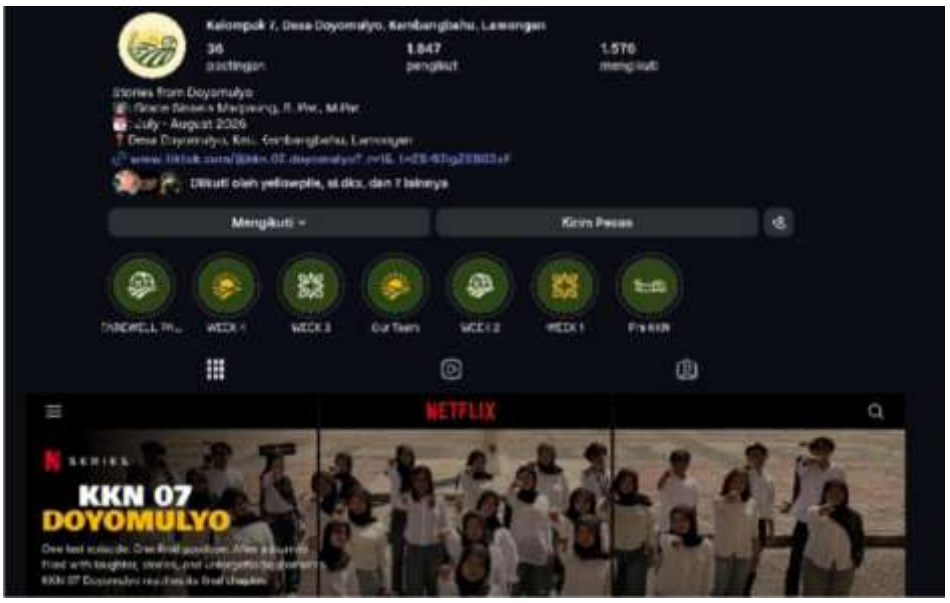
PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam dunia pendidikan desain tidak lagi sekadar wacana. Kehadiran teknologi kecerdasan buatan (*artificial intelligence/AI*) yang semakin mudah diakses oleh kalangan umum telah menggeser cara pandang mahasiswa dalam menghasilkan karya visual. Menurut Lubart (2005), kreativitas manusia kini semakin bersinggungan dengan kapabilitas mesin, membentuk pola kerja baru yang lazim disebut sebagai *human-AI co-creativity*. Dalam konteks Desain Komunikasi Visual (DKV), pergeseran ini bukan sesuatu yang harus dihindari, melainkan direspons secara kritis dan adaptif.

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan salah satu bentuk pendidikan non-formal yang menuntut mahasiswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan pengabdian masyarakat, termasuk dalam aspek komunikasi dan promosi kegiatan. Salah satu media yang paling banyak digunakan dalam konteks ini adalah Instagram, platform berbagi konten visual yang memiliki lebih dari dua miliar pengguna aktif secara global (Kemp, 2024). Kebutuhan untuk memproduksi konten yang menarik secara estetis,

konsisten, dan efisien mendorong mahasiswa DKV untuk mengeksplorasi berbagai alat bantu, termasuk AI.

Artikel ini secara khusus mengkaji pengalaman seorang mahasiswa DKV dalam memproduksi feeds Instagram untuk akun KKN @kkn.07.doyomulyo yakni sebuah akun yang mendokumentasikan kegiatan KKN Kelompok 7 di Desa Doyomulyo, Kembangbahu, Lamongan. Proses produksi feeds tersebut melibatkan ChatGPT sebagai alat modifikasi gambar berbasis AI, yang kemudian dikombinasikan dengan aplikasi desain IbisPaint X dan Canva untuk menghasilkan tampilan visual yang utuh dan estetis. Pendekatan ini merepresentasikan apa yang oleh Lupton dan Phillips (2015) disebut sebagai proses desain iteratif, dimana berbagai alat digunakan secara bertahap untuk mencapai hasil akhir yang diinginkan.



Gambar 1. Tampilan Akun Instagram @kkn.07.doyomulyo

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Dalam kerangka DKV 5.0, yang merupakan respons terhadap era Society 5.0, kolaborasi antara manusia dan teknologi AI dipandang bukan sebagai ancaman, melainkan sebagai peluang untuk menghasilkan karya yang lebih kaya dan relevan (Sudiana, 2022). Artikel ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan alur kerja kreatif berbasis *AI-augmented design* yang digunakan dalam produksi feeds Instagram KKN; (2) menganalisis peran masing-masing alat. ChatGPT, IbisPaint X, dan Canva dalam proses tersebut; dan (3) mendiskusikan implikasi kolaborasi manusia-AI bagi pendidikan DKV di Indonesia.

METODOLOGI PENELITIAN

Artikel ini menggunakan pendekatan studi kasus berbasis pengalaman pribadi atau autoetnografi (Ellis, Adams, & Bochner, 2011). Autoetnografi adalah metode penelitian dan penulisan yang menggunakan pengalaman pribadi penulis sebagai data untuk menganalisis dan memahami suatu fenomena budaya, sosial, atau praktik tertentu. Dalam konteks ini, pengalaman mahasiswa DKV dalam memproduksi konten visual untuk KKN dijadikan sebagai unit analisis utama.

Data yang digunakan dalam artikel ini bersumber dari dua hal. Pertama, dokumentasi proses kreatif berupa tangkapan layar percakapan antara mahasiswa dan ChatGPT, serta hasil produk visual feeds Instagram yang telah diterbitkan di akun @kkn.07.doyomulyo. Kedua, kajian pustaka dari berbagai referensi ilmiah yang relevan dengan topik AI dalam desain, *visual communication*, dan pendidikan DKV. Analisis dilakukan secara deskriptif-kualitatif dengan menelaah alur kerja yang terbentuk selama proses produksi, mulai dari inisiasi *prompt* kepada ChatGPT, penerimaan output gambar, hingga finalisasi desain menggunakan IbisPaint X dan Canva.

Pendekatan autoetnografi dipilih karena penelitian ini tidak bertujuan untuk menggeneralisasi temuan kepada populasi yang lebih luas, melainkan untuk menghadirkan refleksi mendalam atas praktik nyata yang terjadi di lapangan. Seperti yang dikemukakan oleh Chang (2008), autoetnografi memiliki kekuatan dalam mengangkat pengalaman individual sebagai cermin dari fenomena yang lebih luas, dalam hal ini fenomena adopsi AI dalam proses desain oleh generasi mahasiswa DKV.

KAJIAN PUSTAKA

AI dalam Proses Desain Kreatif

Perkembangan AI generatif, khususnya model berbasis *large language model* (LLM) seperti ChatGPT yang dikembangkan oleh OpenAI, telah membuka dimensi baru dalam proses desain. ChatGPT versi terbaru tidak hanya mampu memproses teks, tetapi juga memiliki kemampuan untuk mengolah dan memodifikasi gambar melalui fitur image editing yang terintegrasi dengan teknologi DALL·E. Kemampuan ini memungkinkan pengguna untuk memberikan instruksi verbal kepada sistem AI untuk memodifikasi elemen visual dalam sebuah foto, termasuk memperluas latar belakang (*background expansion*), mengubah perspektif, atau menambahkan elemen baru (OpenAI, 2024).

Dalam kajian Boden (2004) mengenai kreativitas komputasional, disebutkan bahwa mesin dapat bertindak sebagai agen kreatif apabila mampu mengeksplorasi, mengkombinasikan, dan mentransformasi elemen-elemen dalam sebuah ruang konseptual. ChatGPT dengan *kemampuan image editing*-nya memenuhi kriteria ini, khususnya dalam fungsi transformasi visual. Namun demikian, Boden juga menegaskan bahwa kreativitas yang sesungguhnya tetap memerlukan penilaian dan seleksi dari pihak manusia sebuah argumen yang mendukung pentingnya proses human editing sebagai tahap lanjutan dari output AI.

Human-AI Collaboration dalam Desain Visual

Konsep *human-AI collaboration* merujuk pada model kerja di mana manusia dan AI berkontribusi secara komplementer dalam menghasilkan suatu produk atau karya (Amershi et al., 2019). Dalam konteks desain visual, kolaborasi ini dapat mengambil berbagai bentuk: AI sebagai generator ide awal, AI sebagai alat modifikasi teknis, atau AI sebagai *co-designer* yang memberikan saran estetis. Penelitian Rezwana dan Maher (2023) menunjukkan bahwa mahasiswa desain yang berkolaborasi dengan AI cenderung menghasilkan karya yang lebih beragam secara estetis, meskipun kualitas final tetap bergantung pada kemampuan kurasi dan penyempurnaan dari desainer manusia.

Dalam studi yang dilakukan oleh Jiang et al. (2022), ditemukan bahwa desainer yang menggunakan AI sebagai alat bantu cenderung mengalami peningkatan efisiensi produksi hingga 40%, terutama untuk tugas-tugas yang bersifat teknis dan repetitif seperti perluasan kanvas, penghapusan *background*, dan penyesuaian komposisi. Temuan ini relevan dengan konteks produksi konten KKN, di mana mahasiswa perlu menghasilkan banyak konten dalam waktu singkat dengan sumber daya yang terbatas.

Instagram sebagai Media Komunikasi Visual KKN

Instagram telah berkembang menjadi salah satu platform komunikasi visual yang paling berpengaruh, dengan 70% penggunanya menyatakan bahwa mereka menemukan produk atau informasi baru melalui platform ini (Instagram Business, 2022). Dalam konteks akademik, Instagram digunakan sebagai media dokumentasi dan komunikasi publik yang memungkinkan mahasiswa KKN untuk menampilkan kegiatan mereka kepada khalayak yang lebih luas. Penggunaan Instagram sebagai media dokumentasi KKN juga selaras dengan prinsip komunikasi visual yang efektif, di mana konsistensi visual (termasuk dalam feeds atau tampilan galeri) menjadi faktor penting dalam membangun identitas dan kepercayaan audiens (Lupton dan Phillips, 2015).

Feeds Instagram, yang merupakan tampilan grid dari postingan-postingan foto di halaman profil, memerlukan perencanaan visual yang matang. Konsistensi warna, tipografi, komposisi, dan gaya foto adalah aspek-aspek yang harus dijaga agar feeds terlihat kohesif dan profesional. Bagi mahasiswa DKV yang memiliki latar belakang desain, tantangan ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga konseptual yakni bagaimana memadukan estetika personal dengan identitas visual kelompok KKN.

DKV 5.0 dan Masa Depan Pendidikan Desain

Konsep DKV 5.0 merupakan respons dari dunia pendidikan desain terhadap era Society 5.0 yang digagas oleh pemerintah Jepang dan diadopsi secara luas sebagai kerangka pembangunan berbasis teknologi yang berpusat pada manusia (Fukuyama, 2018). Dalam konteks DKV, Society 5.0 mendorong para desainer untuk tidak hanya menguasai alat-alat desain konvensional, tetapi juga memahami dan memanfaatkan teknologi AI secara bertanggung jawab dan etis. Sudiana (2022) menegaskan bahwa kurikulum DKV di era ini harus mampu mempersiapkan mahasiswa untuk menjadi perancang yang adaptif, yang mampu berkolaborasi dengan teknologi tanpa kehilangan sensibilitas estetis dan nilai humanisnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konteks Produksi Konten: KKN Kelompok 7, Desa Doyomulyo

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Kelompok 7 berlangsung di Desa Doyomulyo, Kecamatan Kembangbahu, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur, pada periode Juli-Agustus 2026. Sebagai media komunikasi dan dokumentasi kegiatan, kelompok ini mengoperasikan akun Instagram @kkn.07.doyomulyo yang hingga penulisan artikel ini pada 12 juli 2026 telah memiliki lebih dari 1.000 pengikut. Akun ini menampilkan berbagai konten, mulai dari perkenalan anggota kelompok, struktur kepanitiaan, hingga dokumentasi program kerja di lapangan.

Desain feeds Instagram kelompok ini menjadi tanggung jawab mahasiswa yang memiliki latar belakang DKV. Tantangan utama yang dihadapi adalah keterbatasan waktu produksi, yakni di sela-sela kegiatan KKN yang padat, mahasiswa harus mampu menghasilkan konten visual yang konsisten dan menarik secara estetis. Kondisi ini mendorong eksplorasi alat bantu AI, khususnya ChatGPT, sebagai solusi untuk mempercepat proses modifikasi gambar tanpa mengorbankan kualitas visual.



Gambar 2. Tampilan Feeds Instagram @kkn.07.doyomulyo
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Alur Kerja AI-Augmented Design: Dari Prompt hingga Produk Final

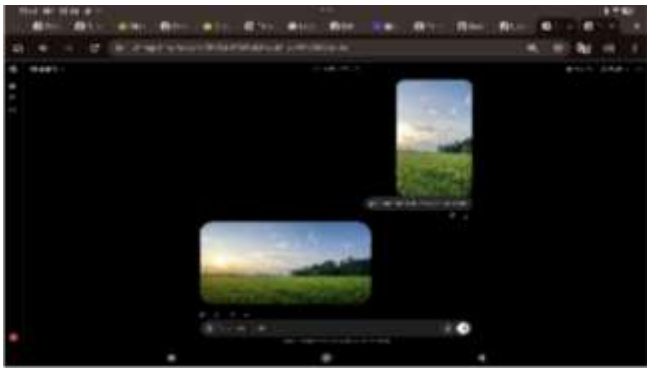
Proses produksi feeds Instagram pada akun @kkn.07.doyomulyo dapat dibagi menjadi tiga tahap utama yang membentuk satu alur kerja terpadu. Tahap pertama adalah persiapan dan pengumpulan bahan visual, yaitu foto-foto kegiatan atau portrait anggota kelompok yang diambil selama KKN berlangsung. Tahap kedua adalah modifikasi berbasis AI menggunakan ChatGPT, dan tahap ketiga adalah finalisasi desain menggunakan IbisPaint X dan Canva.

Tahap Pertama: Inisiasi Prompt dan Modifikasi Gambar dengan ChatGPT

Salah satu tantangan teknis yang paling sering dihadapi dalam produksi konten Instagram adalah ketidaksesuaian rasio gambar. Foto portrait yang diambil secara vertikal atau foto dengan latar belakang sempit tidak selalu kompatibel dengan template desain feeds yang membutuhkan proporsi horizontal

atau *landscape*. Untuk mengatasi masalah ini, ChatGPT dimanfaatkan sebagai alat perluasan latar belakang gambar (*background expansion* atau *outpainting*).

Dalam praktiknya, mahasiswa mengunggah foto yang ingin dimodifikasi ke dalam antarmuka ChatGPT, kemudian memberikan instruksi verbal menggunakan prompt sederhana namun spesifik. Beberapa contoh prompt yang digunakan antara lain, "Buat fotonya agar lebih lebat seperti horizontal" dan "Perlebar gambar ini agar jadi foto horizontal". *Prompt-prompt* ini kemudian diinterpretasikan oleh sistem AI, yang menghasilkan versi foto yang telah diperluas latar belakangnya menggunakan teknologi *inpainting* berbasis DALL·E (OpenAI, 2024).



Gambar 3. Contoh Percakapan dengan ChatGPT Tentang Perluasan Background
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026



Gambar 4. Percakapan dengan ChatGPT Tentang Saran Kalimat Coming Soon
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Hasil yang dihasilkan ChatGPT tidak selalu sempurna pada percobaan pertama. Seringkali diperlukan satu hingga dua kali iterasi prompt untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan ekspektasi. Hal ini selaras dengan temuan Rezwana dan Maher (2023) yang menyatakan bahwa interaksi antara desainer dan AI bersifat dialogis, sebuah percakapan kreatif di mana pihak manusia harus secara aktif mengarahkan dan mengevaluasi output mesin. Kemampuan untuk menyusun *prompt* yang efektif yang dalam literatur AI desain dikenal sebagai prompt engineering dengan demikian menjadi kompetensi baru yang perlu dikuasai oleh mahasiswa DKV.

Tahap Kedua: Penyempurnaan dengan IbisPaint X

Output gambar dari ChatGPT, meskipun sudah mengalami perluasan latar belakang, masih memerlukan penyempurnaan lebih lanjut. IbisPaint X, sebuah aplikasi menggambar dan pengedit foto berbasis mobile, digunakan sebagai alat untuk melakukan *retouching* dan penyesuaian detail pada gambar. Beberapa fungsi IbisPaint X yang dimanfaatkan dalam proses ini meliputi penghapusan artefak visual yang timbul dari proses AI *outpainting*, penyesuaian tone warna agar konsisten dengan palet warna keseluruhan feeds, serta penambahan detail atau koreksi pada area-area yang tidak sempurna.

Dalam konteks desain berbasis mobile, Ibis Paint menawarkan fleksibilitas yang tinggi mahasiswa dapat melakukan editing di mana saja selama kegiatan KKN berlangsung, tanpa memerlukan perangkat komputer desktop. Hal ini secara langsung merespons keterbatasan infrastruktur yang sering dihadapi dalam kegiatan lapangan, dan merupakan contoh nyata dari *adaptive design practice* yang relevan dengan konteks DKV 5.0 (Sudiana, 2022).



Gambar 5. Menambahkan Efek Blur dan Tone Warna Pada Foto

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Tahap Ketiga: Finalisasi Desain dan Integrasi Identitas Visual dengan Canva

Tahap akhir dari alur kerja ini adalah penggabungan gambar yang telah dimodifikasi ke dalam template desain feeds menggunakan Canva. Canva dipilih karena kemudahan penggunaannya serta kemampuannya dalam memfasilitasi konsistensi desain melalui fitur template dan *brand kit*. Pada tahap ini, elemen-elemen identitas visual kelompok, seperti warna khas (kuning keemasan dan hijau gelap yang terinspirasi dari identitas Desa Doyomulyo), tipografi, logo, dan ikon-ikon dekoratif diintegrasikan ke dalam desain final.

Hasil akhir dari proses tiga tahap ini adalah feeds Instagram yang secara visual kohesif dan konsisten, sebagaimana terlihat pada akun @kkn.07.doyomulyo. Setiap postingan, mulai dari template perkenalan anggota (Meet Our DPL, HUMAS, ACARA, KONSUM, PDD, PERKAP, BPH), dokumentasi kegiatan, hingga pengumuman *upcoming event* memiliki kesatuan visual yang kuat, dengan latar belakang yang diperluas secara AI namun diperhalus secara manual.



Gambar 6. Penambahan Tipografi dan Berbagai Element Tambahan

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026



Gambar 7. Penambahan Tipografi dan Berbagai Element Tambahan

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026



Gambar 8. Hasil Akhir yang Telah Di Posting di Instagram
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Analisis: AI sebagai Mitra Kreatif, Bukan Pengganti

Dari keseluruhan proses yang telah diuraikan, terlihat bahwa peran ChatGPT dalam produksi feeds Instagram ini bukan sebagai pengganti (*substitutor*) peran desainer, melainkan sebagai mitra (*partner*) dalam menyelesaikan tugas-tugas teknis yang membutuhkan kapasitas komputasi tinggi khususnya dalam hal *outpainting* dan *background expansion*. Peran kreatif yang sesungguhnya yaitu penentuan konsep visual, pemilihan palet warna, pengaturan komposisi, kurasi konten, dan penjagaan konsistensi identitas visual tetap berada sepenuhnya di tangan mahasiswa sebagai desainer manusia. Hal ini sejalan dengan kerangka yang dikemukakan oleh Amershi et al. (2019) dalam panduan desain sistem AI dari Microsoft, yang menekankan pentingnya prinsip *human control* dalam setiap sistem AI yaitu manusia harus selalu memiliki kemampuan untuk mengarahkan, mengevaluasi, dan meng-*override* keputusan yang dibuat oleh AI.

Dalam kasus ini, prinsip tersebut terwujud melalui tahap penyempurnaan di IbisPaint X dan finalisasi di Canva yang secara substansial mengubah dan menyempurnakan output mentah dari ChatGPT. Lebih jauh, pengalaman ini menunjukkan bahwa keterampilan yang dibutuhkan untuk bekerja secara efektif dengan AI bukan hanya keterampilan teknis, tetapi juga keterampilan estetis dan konseptual. Kemampuan untuk menilai apakah output AI sudah memenuhi standar estetis yang diharapkan, serta kemampuan untuk menyusun prompt yang tepat agar AI menghasilkan output yang relevan, merupakan kompetensi yang hanya dapat dimiliki oleh seseorang yang sudah memiliki fondasi desain yang kuat. Dengan kata lain, AI tidak mengeliminasi kebutuhan akan pendidikan DKV yang komprehensif, melainkan justru memperkuat relevansinya.

Implikasi bagi Pendidikan DKV di Era Society 5.0

Pengalaman yang didokumentasikan dalam artikel ini memiliki beberapa implikasi penting bagi dunia pendidikan DKV. Pertama, kurikulum DKV perlu secara eksplisit memasukkan kompetensi *AI literacy* sebagai bagian dari keahlian desainer masa kini. Ini tidak berarti menggantikan mata kuliah desain konvensional, tetapi mengintegrasikan pemahaman tentang cara kerja dan keterbatasan AI generatif ke dalam proses pembelajaran desain. Fukuyama (2018) dan Sudiana (2022) sama-sama menekankan bahwa Society 5.0 bukan tentang manusia yang dikalahkan teknologi, melainkan tentang manusia yang mampu memanfaatkan teknologi untuk tujuan-tujuan yang bermakna secara humanis.

Kedua, konteks KKN, sebagai laboratorium nyata di luar kelas terbukti menjadi ruang yang subur untuk mengembangkan kompetensi *human-AI collaboration*. Tekanan waktu, keterbatasan alat, dan tuntutan output yang nyata mendorong mahasiswa untuk berinovasi dan mengeksplorasi solusi-solusi kreatif, termasuk pemanfaatan AI. Pengalaman semacam ini sulit untuk direplikasi dalam *setting* studio desain yang terkontrol. Oleh karena itu, program KKN, khususnya bagi mahasiswa DKV dapat dijadikan sebagai wahana pembelajaran *human-AI design* yang autentik dan kontekstual.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Artikel ini telah mendeskripsikan dan menganalisis proses produksi feeds Instagram akun @kkn.07.doyomulyo yang mengintegrasikan ChatGPT, IbisPaint X, dan Canva dalam satu alur kerja kreatif terpadu. Dari analisis tersebut, dapat ditarik beberapa kesimpulan. Pertama, ChatGPT terbukti efektif sebagai alat bantu modifikasi gambar, khususnya untuk fungsi *background expansion* yang secara signifikan mengurangi waktu produksi tanpa mengorbankan kualitas visual secara keseluruhan. Kedua, output AI membutuhkan tahap penyempurnaan manual yang substansial melalui IbisPaint X dan Canva untuk mencapai standar estetis yang diharapkan, yang mengkonfirmasi posisi AI sebagai mitra, bukan pengganti desainer manusia. Ketiga, keberhasilan alur kerja ini sangat bergantung pada kemampuan desainer manusia untuk mengevaluasi output AI dan memberikan arahan kreatif yang tepat sebuah kompetensi yang dibangun di atas fondasi pendidikan desain yang kuat.

Sebagai rekomendasi, institusi pendidikan DKV disarankan untuk mengintegrasikan *AI literacy* dan *prompt engineering* ke dalam kurikulum desain, tidak sebagai mata kuliah terpisah, melainkan sebagai komponen yang terintegrasi dalam *studio practice*. Program KKN juga dapat dioptimalkan sebagai wahana pembelajaran *human-AI design* yang kontekstual dan autentik. Selain itu, penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas, misalnya dengan melibatkan lebih banyak mahasiswa DKV dari berbagai institusi akan sangat bermanfaat untuk mengonfirmasi dan memperluas temuan dalam artikel ini.

REFERENSI

Amershi, S., Weld, D., Vorvoreanu, M., Fourney, A., Nushi, B., Collisson, P., Suh, J., Iqbal, S., Bennett, P.N., Inkpen, K., Teevan, J., Kikin-Gil, R. & Horvitz, E. 2019. Guidelines for Human-AI Interaction. Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. New York: ACM Press.

Boden, M.A. 2004. The Creative Mind: Myths and Mechanisms. 2nd ed. London: Routledge.

Chang, H. 2008. Autoethnography as Method. Walnut Creek: Left Coast Press.

Ellis, C., Adams, T.E. & Bochner, A.P. 2011. Autoethnography: An Overview. Forum: Qualitative Social Research, Vol. 12, No. 1, Art. 10.

Fukuyama, M. 2018. Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society. Japan SPOTLIGHT, Vol. 27, hlm. 47–50.

Instagram Business. 2022. Instagram Trends 2022 Report. Tersedia di: https://business.instagram.com/blog/instagram-trends-2022 [Diakses: 10 Juli 2026].

Jiang, H., Deng, P., Dong, Y., He, R. & Li, J. 2022. The Role of Artificial Intelligence in Creative Design: A Systematic Review. International Journal of Human–Computer Studies, Vol. 162, Art. 102792.

Kemp, S. 2024. Digital 2024: Global Overview Report. DataReportal. Tersedia di: https://datareportal.com/reports/digital-2024-global-overview-report [Diakses: 10 Juli 2026].

Lubart, T.I. 2005. How Can Computers Be Partners in the Creative Process: Classification and Commentary on the Special Issue. International Journal of Human-Computer Studies, Vol. 63, No. 4–5, hlm. 365–369.

Lupton, E. & Phillips, J.C. 2015. Graphic Design: The New Basics. 2nd ed. New York: Princeton Architectural Press.

OpenAI. 2024. GPT-4o and ChatGPT Image Editing: Technical Overview. Tersedia di: https://openai.com/research [Diakses: 10 Juli 2026].

Rezwana, J. & Maher, M.L. 2023. Designing Effective Human-AI Collaboration in Creative Tasks. Creativity and Cognition 2023, New York: ACM Press.

Sudiana, I.N. 2022. DKV 5.0: Transformasi Pendidikan Desain Komunikasi Visual di Era Society 5.0. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Vol. 28, No. 1, hlm. 45–54.