

Analisis Pola Kreativitas Visual Penggunaan Prompt pada AI Image Generator

Saut Irianto Manik, Institut Kesenian Jakarta
sautmanik@ikj.ac.id

ABSTRACT: *This research explores the use of prompts in directing image generation by artificial intelligence (AI Image Generator). The main aim of this research is to understand the patterns of visual creativity that emerge from the use of prompts in the AI Image Generator. Participants in this study engaged in testing on the Leonardo AI site using several different writing prompts. The results of this research are analyzed through critical points of discovery, focusing on visual comparisons between works produced by the Leonardo AI site. The research findings provide insight into how users can utilize visual comparison through the use of prompts to produce more creative and innovative images. The conclusions of this research show the potential for using critical points of visual comparison in directing visual creativity, both for the purposes of learning visual communication design, visual design, or creative work, as well as as a basis for further research.*

Keywords: AI, Prompt, Finetune, Visual Creativity, Visual Style

ABSTRAK: Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan *prompt* dalam mengarahkan generasi gambar oleh kecerdasan buatan (*AI Image Generator*). Tujuan utama penelitian ini adalah untuk memahami pola kreativitas visual yang muncul dari penggunaan *prompt* pada *AI Image Generator*. Partisipan dalam penelitian ini terlibat dalam pengujian di situs *Leonardo AI* dengan menggunakan beberapa penulisan *prompt* berbeda. Hasil penelitian ini dianalisis melalui poin-poin kritis penemuan, fokus pada perbandingan visual antar karya yang dihasilkan oleh situs *Leonardo AI*. Temuan penelitian memberikan wawasan tentang bagaimana pengguna dapat memanfaatkan perbandingan visual melalui penggunaan *prompt* untuk menghasilkan gambar yang lebih kreatif dan inovatif. Kesimpulan penelitian ini memperlihatkan potensi penggunaan poin kritis perbandingan visual dalam mengarahkan kreativitas visual, baik untuk keperluan pembelajaran desain komunikasi visual, perancangan visual, atau pekerjaan kreatif, maupun sebagai dasar untuk penelitian lebih lanjut.

Kata Kunci: AI, Prompt, Finetune, Kreativitas Visual, Gaya Visual

Latar Belakang

Kita sedang 'tenggelam' dalam informasi dan 'kelaparan' akan pengetahuan. - John Naisbitt.(Murphy, 2012)

Kecerdasan buatan (AI) telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir, dan telah merevolusi berbagai bidang, termasuk seni dan desain. Salah satu aplikasi AI yang paling menarik adalah *Image Generator*. Generasi gambar AI ini menciptakan gambar baru dari deskripsi teks atau dari gambar yang sudah ada. *Image Generator* menggunakan model pembelajaran mesin yang telah dilatih dengan kumpulan data besar gambar. Model ini dapat digunakan untuk menghasilkan gambar baru, yang mirip dengan gambar dalam kumpulan data yang digunakan untuk melatihnya. Namun, *Image Generator* tidak dapat menghasilkan gambar yang benar-benar baru dan orisinal. Gambar yang dihasilkan oleh *Image Generator* selalu memiliki kemiripan dengan gambar dalam kumpulan data yang digunakan untuk melatihnya. Hal ini karena model pembelajaran mesin yang digunakan oleh *Image Generator* hanya dapat menghasilkan gambar yang mirip dengan gambar yang pernah dilihatnya sebelumnya. Salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas visual dari Generasi Gambar AI adalah dengan menggunakan *prompt*. *Prompt* adalah instruksi atau petunjuk yang diberikan kepada *Image Generator* untuk menghasilkan gambar tertentu. *Prompt* dapat digunakan untuk mengarahkan *Image Generator* untuk menghasilkan gambar yang lebih kreatif dan inovatif.

Selama ribuan tahun, kita telah mencoba memahami cara berpikir kita; yaitu, bagaimana segenggam materi dapat memahami, mengerti, memprediksi, dan memanipulasi dunia yang jauh lebih besar dan rumit daripada dirinya sendiri. Bidang kecerdasan buatan, atau AI, melangkah lebih jauh lagi: ia tidak hanya berupaya memahami tetapi juga membangun entitas-entitas cerdas. AI adalah salah satu bidang terbaru dalam sains dan teknik. Pekerjaan dimulai dengan sungguh-sungguh segera setelah Perang Dunia II, dan namanya sendiri diciptakan pada tahun 1956. Bersama dengan biologi molekuler, AI secara teratur disebut sebagai "bidang yang paling ingin saya masuki" oleh para ilmuwan di

bidang lain. Seorang mahasiswa fisika mungkin secara wajar merasa bahwa semua ide bagus telah diambil oleh *Galileo*, *Newton*, *Einstein*, dan yang lainnya. Sebaliknya, *AI* masih memiliki lowongan untuk beberapa *Einstein* dan *Edison* penuh waktu. *AI* saat ini mencakup berbagai macam subbidang, mulai dari yang umum (pembelajaran dan persepsi hingga yang spesifik, seperti bermain catur, membuktikan teorema matematika, menulis puisi, mengemudikan mobil di jalanan yang ramai, dan mendiagnosis penyakit. *AI* relevan dengan setiap tugas intelektual kita; ini benar-benar bidang universal. (Huang, 2010)

Kita sedang memasuki era data besar. Sebagai contoh, ada sekitar 1 triliun halaman *web*; satu jam video diunggah ke *YouTube* setiap detik, sama dengan konten 10 tahun setiap hari; genom dari ribuan orang, masing-masing dengan panjang $3,8 \times 10^9$ *base pairs*, telah diurutkan oleh berbagai laboratorium; *Walmart* menangani lebih dari 1 juta transaksi per jam dan memiliki database yang berisi lebih dari 2,5 petabyte ($2,5 \times 10^{15}$ informasi dan sebagainya). Banjir data ini membutuhkan metode analisis data otomatis, itulah yang disediakan *Learning Machine*. Secara khusus, definisi *Learning Machine* sebagai serangkaian metode yang dapat secara otomatis mendeteksi pola dalam data, dan kemudian menggunakan pola yang ditemukan untuk memprediksi data masa depan, atau untuk melakukan jenis pengambilan keputusan lain di bawah ketidakpastian (seperti merencanakan cara mengumpulkan lebih banyak data). Mengadopsi pandangan bahwa cara terbaik untuk memecahkan masalah yang ada, adalah dengan menggunakan alat teori probabilitas. Teori probabilitas dapat diterapkan pada masalah apa pun yang melibatkan ketidakpastian. Dalam *Learning Machine*, ketidakpastian muncul dalam berbagai bentuk: apa prediksi terbaik tentang masa depan berdasarkan data masa lalu? apa model terbaik untuk menjelaskan beberapa data? pengukuran apa yang harus dilakukan selanjutnya? dll. Pendekatan probabilistik untuk *Learning Machine* terkait erat dengan bidang statistik, tetapi sedikit berbeda dalam hal penekanan dan terminologi. (Murphy, 2012)

Seni generatif (*Generative Art*) merujuk pada praktik seni di mana seniman menggunakan suatu sistem, seperti seperangkat aturan bahasa alami, program komputer, mesin, atau penemuan prosedural lainnya, yang digerakkan dengan tingkat otonomi tertentu untuk berkontribusi atau menghasilkan karya seni yang lengkap. Elemen kunci dalam *Generative Art* adalah sistem di mana seniman menyerahkan sebagian atau seluruh kontrol selanjutnya. Dan dengan definisi ini, beberapa pertanyaan terkait teori seni muncul dengan cepat. Petunjuk tentang bagaimana percakapan itu bisa berlangsung akan ditawarkan di akhir makalah ini. Untuk saat ini, berikut beberapa pengamatan tentang definisi ini:

Pertama, perhatikan bahwa istilah "seni generatif" hanyalah referensi tentang bagaimana seni dibuat, dan tidak memberikan klaim tentang alasan seni dibuat dengan cara ini atau apa isinya. Kedua, seni generatif tidak terikat pada teknologi tertentu. Seni generatif bisa "high tech" atau tidak. Ketiga, sistem yang membawa praktik seni ke ranah seni generatif harus didefinisikan dengan baik dan cukup mandiri untuk beroperasi secara otonom. Jadi, jika sistem dalam arti tertentu merupakan aspek yang menentukan seni generatif, perlu ditanyakan apakah semua sistem sama, atau apakah ada cara yang berguna untuk memilahnya dan dengan demikian, mengklasifikasikan berbagai jenis seni generatif. Ini adalah topik dari beberapa bagian selanjutnya. (Galanter, 2003)

Apa yang dihasilkan *AI* dan *prompt* akan berhubungan dengan kecerdasan atau pemahaman estetika dan kreativitas visual dari seseorang pengguna. Kreativitas visual adalah kemampuan untuk menghasilkan karya seni atau desain yang baru, orisinal, dan menarik. Kreativitas visual dapat diekspresikan melalui berbagai media, termasuk lukisan, patung, desain grafis, fotografi, dan film. Ada berbagai teori yang menjelaskan kreativitas visual. Salah satu teori yang paling populer adalah Teori *Guilford* (1950). *Guilford* banyak membicarakan mengenai struktur intelegensi/ kecerdasan seseorang yang banyak mengarah pada kreativitas seseorang. *Guilford* menerangkan tentang Kecerdasan yang diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menjawab melalui situasi sekarang untuk semua peristiwa masa lalu dan mengantisipasi masa yang akan datang.

Dalam konteks ini maka yang namanya belajar adalah termasuk berpikir, atau berupaya berpikir untuk menjawab segala masalah yang dihadapi. Konsepnya memang kompleks, karena setiap masalah akan berbeda cara penanganannya bagi setiap orang. Untuk itu diperlukan perilaku intelegen, yang tentu sangat berbeda dengan perilaku nonintelegen. Yang pertama (perilaku intelegen) ditandai dengan adanya sikap dan perubahan kreatif, kritis, dinamis, dan bermotif (bermotivasi), sedangkan yang kedua keadaannya sebaliknya. Pengertian kebiasaan juga mengandung arti kebiasaan kreatif, bukan kebiasaan pasif reaktif (mekanis) seperti pada pandangan kaum behavioris. (Rismanita et al., 2011)

Teori *Guilford* menyatakan bahwa kreativitas visual adalah hasil dari interaksi antara dua proses mental, yaitu *divergent thinking* dan *convergent thinking*. *Divergent thinking* adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang berbeda-beda. *Convergent thinking* adalah kemampuan untuk memilih ide yang terbaik dari serangkaian ide. *Prompt* dalam *AI* dapat membantu meningkatkan

keaktivitas visual dengan cara mengarahkan proses *divergent thinking*. *Prompt* dapat membantu pengguna untuk menghasilkan lebih banyak ide yang berbeda-beda, sehingga pengguna dapat memilih ide yang lebih kreatif dan inovatif.



Gambar 1. Diagram Prompt Magician (Feng et al., 2023)

Tentang Penelitian AI

Perkembangan AI yang signifikan memunculkan beberapa penelitian yang dilakukan untuk menguji pengaruh *prompt* terhadap kreativitas visual dari *Image Generator*. Kerangka kerja teks-ke-gambar generatif telah menjadi paradigma interaktif yang populer dan efektif dengan adopsi luas di dunia akademis dan masyarakat umum. Ruang tak terbatas dari teks bahasa alami memungkinkan ekspresi bebas dari gagasan artistik dan secara signifikan menurunkan hambatan terhadap penciptaan gambar. Dengan perkembangan pesat teknologi pemrosesan bahasa alami (NLP dan visi komputer (CV, model generatif terkini, seperti *Stable Diffusion* dan *DALL-E 2*, telah mampu menghasilkan gambar yang relevan dan berkualitas tinggi berdasarkan rangsangan teks dan telah menunjukkan potensi besar dalam tugas turunan, termasuk pembuatan video hiper-realistis dan sintesis gambar radiologi. Membangun atas keberhasilan model generatif ini, para peneliti dan pengembang telah mengeksplorasi teknik interaksi manusia-model yang disebut "prompting". Selama proses penciptaan, pengguna membuat rangsangan bahasa alami yang menggambarkan karakteristik gambar yang diinginkan (misalnya, subjek dan gaya), menyesuaikan hiper-parameter model (misalnya, skala bimbingan), dan mencoba lebih banyak benih untuk mendapatkan output yang diinginkan. Namun, kompleksitas dan ambiguitas dari bahasa alami dapat membuat sulit bagi pengguna, terutama bagi

mereka yang tidak akrab dengan model, untuk mengembangkan rangsangan yang efektif yang memicu model untuk menghasilkan output yang diinginkan. Selain itu, rangsangan dapat menghasilkan gambar yang berbeda berdasarkan hiper-parameter model yang berbeda. Sulit untuk mengevaluasi kualitas rangsangan dengan percobaan terbatas dari nilai-nilai hiper-parameter. Ketika menerima hasil gambar yang tidak diinginkan, pengguna mungkin menjadi bingung apakah dan bagaimana menyesuaikan rangsangan atau hiper-parameter model (lihat Gambar 1). Penelitian sebelumnya telah mengusulkan teknik prompting otomatis untuk penciptaan teks-ke-gambar. Namun, proses penciptaan gambar sangat bergantung pada penilaian subjektif manusia, yang membutuhkan manusia dalam lingkaran untuk menyempurnakan generasi. Beberapa penelitian menyarankan penggunaan "mantra ajaib" (misalnya, kata kunci) untuk merumuskan rangsangan berdasarkan korpora manusia yang dianotasi besar. Namun, panduan-panduan ini bisa terlalu umum untuk memuaskan kebutuhan penciptaan gambar yang dipersonalisasi. (Feng et al., 2023)

Latar belakang topik dalam penelitian ini telah menunjukkan bahwa:

- Kecerdasan buatan (*AI*) telah berkembang pesat di bidang seni dan desain, termasuk *Image Generator*.
- *Image Generator* menggunakan model pembelajaran mesin yang telah dilatih dengan kumpulan data besar gambar.
- *Prompt* dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas visual dari *Image Generator*.

Sebuah mantra *prompt* dapat membantu meningkatkan kreativitas visual dengan cara mengarahkan proses *divergent thinking*. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa *prompt* yang lebih spesifik dan kompleks dapat menghasilkan gambar yang lebih kreatif dan inovatif.

Berdasarkan latar belakang dan teori terkait, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola kreativitas visual yang muncul dari penggunaan *prompt* pada *AI Image Generator*, seperti: memahami pola berpikir yang muncul melalui *prompt* dalam model dari fasilitas *finetune*, mengidentifikasi kecenderungan gaya visual yang berhasil direalisasikan sesuai dengan *prompt*, dan menemukan pola kreatif visual yang muncul dari proses hasil akhir generasi gambar.

Metodologi dan Kajian Teoretis

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen untuk menguji penggunaan *prompt* dalam mengarahkan kreativitas visual dari *AI Image Generator*. Peneliti

terlibat dalam pengujian di situs Leonardo AI dengan menggunakan beberapa penulisan *prompt* berbeda. Peneliti menulis *prompt* yang menggambarkan gambar yang ingin dihasilkan. *Prompt* dapat berupa deskripsi sederhana, atau dapat berupa kalimat yang lebih kompleks yang mencakup detail tentang gaya visual, komposisi, atau subjek gambar. Hasil penelitian ini dianalisis melalui poin-poin kritis penemuan, fokus pada perbandingan visual antar karya yang dihasilkan oleh situs Leonardo AI. Poin-poin kritis penemuan yang dianalisis meliputi:

- Bagaimana pola berpikir yang muncul dari *prompt* dalam model dari fasilitas *finetune*?
- Bagaimana kecenderungan gaya visual yang berhasil direalisasikan sesuai dengan *prompt*?
- Bagaimana pola kreatif visual yang muncul dari proses hasil akhir generasi gambar?

Analisis hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *prompt* dapat mempengaruhi pola kreativitas visual dari *AI Image Generator*. *Prompt* dapat digunakan untuk menghasilkan gambar yang lebih kreatif dan inovatif, baik dalam hal pola berpikir, gaya visual, maupun pola kreatif visual. Penelitian ini memiliki beberapa implikasi, yaitu:

- a. Implikasi teoritis, yaitu berkontribusi terhadap teori kreativitas visual dengan menunjukkan bahwa teks *prompt* dapat digunakan untuk mengarahkan proses *divergent thinking*.
- b. Implikasi praktis, yaitu dapat berkontribusi untuk meningkatkan kreativitas visual dalam berbagai bidang, termasuk seni, desain, dan pendidikan.

Selain itu topik penelitian yang diangkat ini dapat diharapkan untuk memunculkan wawasan baru dari potensi kreatif penggunaan *prompt* dalam mengarahkan *AI Image Generator*, yakni ingin menjawab pertanyaan tentang bagaimana *prompt* dapat digunakan untuk menghasilkan gambar yang lebih kreatif dan inovatif. Selanjutnya memberi manfaat bagi pengguna *AI Image Generator* untuk merancang gambar yang lebih kreatif dan inovatif. Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan bagi pengguna *AI Image Generator* untuk menulis *prompt* yang lebih efektif dalam menghasilkan gambar yang kreatif dan inovatif. Selain itu menemukan metode belajar baru dengan *AI Image Generator* pada proses perancangan kreatif visual. Referensi teori yang digunakan dalam penelitian ini relevan dengan topik penelitian. Teori-teori tersebut dapat digunakan untuk menjelaskan fenomena yang diamati dalam penelitian ini. Referensi teori dalam penelitian ini adalah:

Teori kreativitas visual, yaitu teori yang menjelaskan tentang bagaimana kreativitas visual dapat muncul. Kreativitas visual adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan unik, yang diekspresikan dengan berbagai cara, termasuk pada karya seni rupa dan desain. Kreativitas visual dapat diukur dengan berbagai cara, termasuk dengan menggunakan tes kreativitas visual, atau dengan menilai karya seni rupa atau desain. Salah satu teori yang paling populer adalah teori Guilford (1950). Teori Guilford menyatakan bahwa kreativitas visual adalah hasil dari interaksi antara dua proses mental, yaitu *Divergent Thinking* dan *Convergent Thinking*.

Divergent thinking, yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang berbeda-beda. *Divergent thinking* penting untuk kreativitas visual karena memungkinkan pengguna untuk menghasilkan lebih banyak kemungkinan gambar. Sedangkan *Convergent thinking*, adalah kemampuan untuk memilih ide yang terbaik dari serangkaian ide. *Convergent thinking* penting untuk kreativitas visual karena memungkinkan pengguna untuk memilih gambar yang paling sesuai dengan keinginan mereka.

Pembahasan



Gambar 2. Diagram Perkembangan AI & AI Generator 2023
(Sumber: Tulsi Soni | @shedntcare)

Tentang Leonardo.AI

Perkembangan AI melalui aplikasi dan platform (situs) pada bulan November tahun 2023 (lihat Gambar 2) sangat pesat dan beragam, meliputi kategori AI sesuai fungsinya, yaitu; *Speech, Code, 3D, Research, Text, Video, dan Image*. Dari situsnya (app.leonardo.ai) menyatakan, *Leonardo AI* adalah alat yang menggabungkan kecerdasan buatan dengan seni, menciptakan pemahaman baru tentang apa yang mungkin dalam kreasi visual. Dengan menggunakan teknologi canggih, *Leonardo AI* memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menciptakan gambar dengan kualitas tinggi dan membuka pintu kreativitas melalui fitur-fitur seperti *Image Generation, AI Canvas, dan 3D Texture Generation*.

a. Fitur *Image Generation*

Image Generation adalah salah satu fitur utama *Leonardo AI* yang memungkinkan pengguna untuk menghasilkan gambar-gambar dengan kualitas tinggi yang sebelumnya sulit dibayangkan. Dengan alat ini, pengguna dapat berinteraksi untuk menciptakan ide-ide mereka sendiri, membuat materi asli, dan melatih model AI sesuai dengan kebutuhan produksi.

b. Fitur *AI Canvas*

AI Canvas memberikan pengguna kendali penuh dalam proses pengeditan desain. Dengan antarmuka yang mudah digunakan, pengguna dapat dengan bebas mengubah dan mengedit desain mereka sesuai dengan visi kreatif mereka.

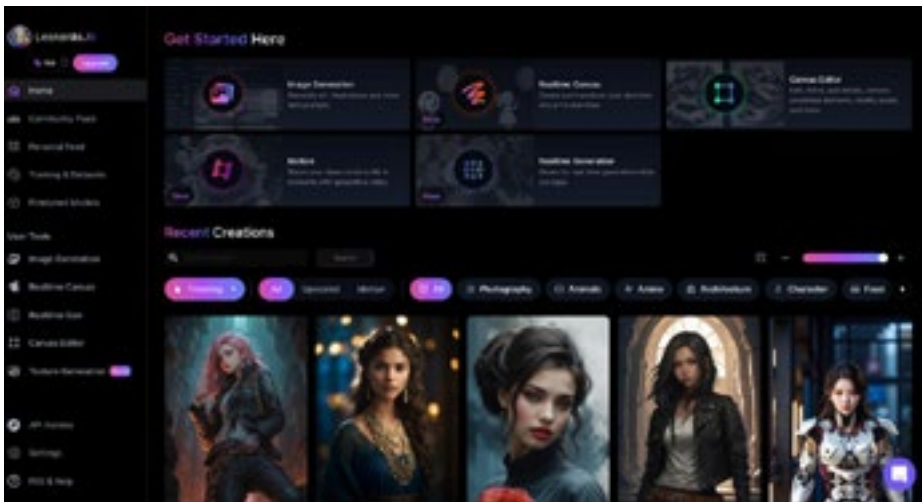
c. Fitur *3D Texture Generation*

Fitur *3D Texture Generation* menciptakan tekstur cerdas yang sesuai dengan objek dan konteks dalam aset 3D. Hal ini memberikan sentuhan realisme yang luar biasa pada kreasi visual. Keunggulan Fitur Utama *Leonardo AI* adalah menawarkan sejumlah keunggulan fitur yang menjadikannya unggul dalam menghasilkan seni visual, seperti:

- Kecepatan Tinggi: gambar yang dihasilkan oleh *Leonardo AI* adalah berkualitas tinggi dan tampak nyata dengan kecepatan yang luar biasa.
- Kualitas Gambar Tinggi: platform ini dirancang untuk menghasilkan karya dengan cepat tanpa mengorbankan kualitas.
- Alat Pengeditan Mudah: pengguna memiliki kendali penuh atas desain mereka melalui *AI Canvas* yang mudah digunakan.
- Tekstur 3D Kontekstual: dengan *3D Texture Generation*, *Leonardo AI* menciptakan tekstur cerdas yang sesuai dengan objek dan konteksnya.

- Konsistensi Gaya: setiap gambar yang dihasilkan oleh Leonardo AI memiliki konsistensi dalam gaya, baik menggunakan model pra-pelatihan maupun melatih model sendiri.

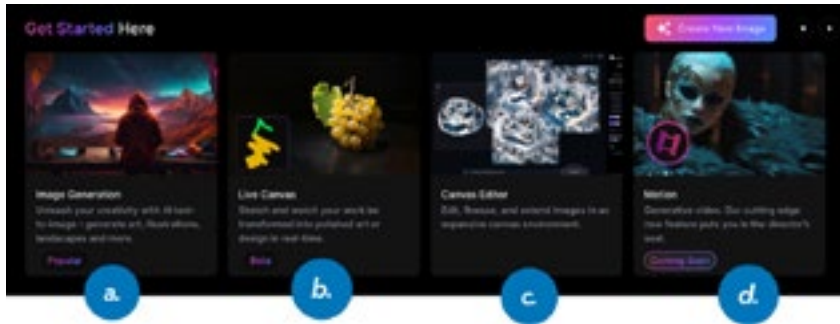
Leonardo AI juga menyediakan berbagai model AI unggulan dengan berbagai gaya dan tujuan, termasuk antara lain; *Lykon* (menciptakan animasi 3D yang menakjubkan dan realistis), *Absolute Reality* (cocok untuk gaya vintage yang indah dan fotografi klasik), dan *DreamShaper* (menghasilkan gambar fotorealistik dengan detail yang luar biasa).



Gambar 3. Tampilan Muka & Fitur Leonardo Ai
(Sumber: Situs Leonardo Ai)

Saat ini perkembangan fitur Leonardo AI telah *update* (lihat Gambar 3), dengan menyediakan model AI terbaru, seperti: *Image Generation*, *Realtime Canvas*, *Canvas Editor*, *Motion*, dan *Realtime Generation*. Melalui teknologi pembelajaran mendalam yang canggih, Leonardo AI dapat menciptakan beragam aset *game* yang realistis sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan. Pengembang *game* memiliki kebebasan untuk menentukan gaya, genre, dan tema, sehingga mereka dapat menciptakan aset yang konsisten dengan visi *game* mereka. Selain itu, platform ini memberikan fleksibilitas untuk menggabungkan elemen-elemen yang mendukung pembuatan aset yang unik.

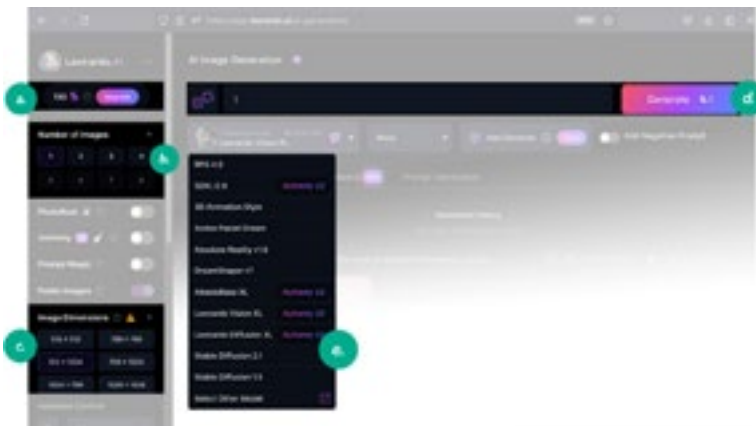
1. Fasilitas



Gambar 4. Tampilan Fasilitas (Model) AI
(Sumber: Situs Leonardo Ai)

- a. Fasilitas *Image Generation*
- b. Fasilitas *Live Canvas*
- c. Fasilitas *Canvas Editor*
- d. Fasilitas *Motion*

2. *Workstation* Generasi Gambar



Gambar 5. Tampilan Fasilitas AI 'Image Generation'
(Sumber: Situs Leonardo Ai)

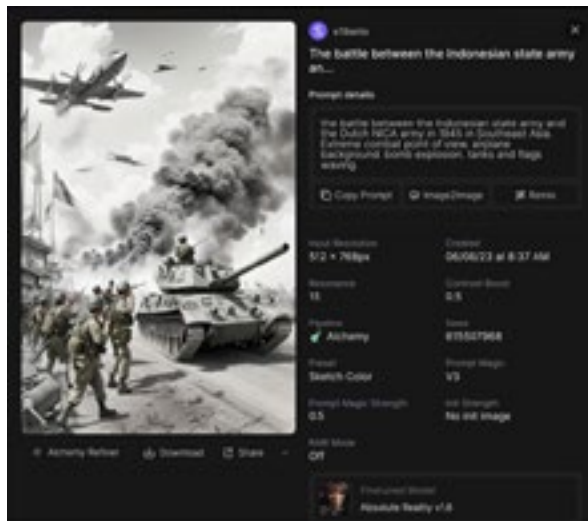
- a. Fasilitas Token, sejumlah 150 koin. Jika token habis, harus menunggu 20 jam untuk mendapatkan isi ulang.
- b. Fasilitas Alternatif Gambar, dengan hasil akhir generasi gambar 8 opsi. Semakin banyak jumlah alternatif, token akan berkurang
- c. Fasilitas Ukuran Gambar, selain alternatif ukuran yang ada, pengguna bisa juga memodifikasi ukuran gambar.

- d. Fasilitas Teks (penulisan) *Prompt*.
- e. Fasilitas *Finetune Model*, pengguna dapat memilih model generasi gambar yang sesuai dengan objektif yang diinginkan (dan kualitas gambar).

Dalam penelitian ini, fasilitas *Finetune model* yang digunakan untuk komparasi, adalah:

- a. *Finetune* awal (lama): *DreamShaperv7*, *RPG 4.0 (4 Alt.)*, dan *Absolute Reality*.
- b. *Finetune* terbaru: *AlbedoBase XL*, *Leonardo Vision XL*, dan *Leonardo Diffusion XL*.

3. Uji Coba *Prompt* Awal



Gambar 6. Hasil Gambar Generasi awal (6 Agustus 2023)
Bertema pertempuran Indonesia vs NICA.
(Sumber: Situs Leonardo Ai)

Pada uji coba awal penggunaan teks *prompt* dengan hasil beberapa gambar (lihat Gambar 6) *Generative Art* di *Leonardo AI* dengan model *finetune* 'Absolute Reality' (*Prompt: The Battle between the Indonesian state army and the Dutch NICA army 1945 in Southeast Asia - Extreme combat point of view - Airplane background - Bomb Explosion - Tank and flags waving*), memunculkan beberapa poin menarik secara umum. Poin-poin kritis penemuan dianalisis meliputi:

a. Pola berpikir

Pola berpikir yang muncul dari *prompt* dalam model dari fasilitas *finetune* dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu:

- Pola Deskriptif: *Prompt* yang bersifat deskriptif memberikan informasi yang spesifik tentang gambar yang ingin dihasilkan. Misalnya, teks *prompt*

“sebuah pemandangan matahari terbenam dengan langit yang berwarna-warni” memberikan informasi tentang subjek gambar, komposisi, dan warna.

- Pola *Interpretative*: *Prompt* yang bersifat *interpretative* memberikan informasi yang lebih abstrak tentang gambar yang ingin dihasilkan. Misalnya, teks *prompt* “sebuah lukisan abstrak dengan tekstur yang kasar dan warna-warna yang berani” memberikan informasi tentang gaya visual dan komposisi.

Pola berpikir deskriptif cenderung menghasilkan gambar yang lebih realistis dan akurat. Sedangkan pola berpikir *interpretative* cenderung menghasilkan gambar yang lebih abstrak dan kreatif.

b. Gaya visual

Gaya visual yang berhasil direalisasikan sesuai dengan *prompt* dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu:

- Gaya visual yang telah ada: *Prompt* yang sesuai dengan gaya visual yang sudah ada akan menghasilkan gambar yang memiliki gaya visual yang mirip dengan gaya visual yang sudah ada. Misalnya, teks *prompt* “sebuah lukisan abstrak dengan tekstur yang kasar dan warna-warna yang berani” akan menghasilkan gambar yang memiliki gaya visual yang mirip dengan lukisan abstrak yang sudah ada.
- Gaya visual baru: *Prompt* yang tidak sesuai dengan gaya visual yang sudah ada akan menghasilkan gambar yang memiliki gaya visual yang baru dan unik. Misalnya, teks *prompt* “sebuah pemandangan matahari terbenam dengan gaya pop art” akan menghasilkan gambar yang memiliki gaya visual yang baru dan unik.

c. Pola kreatif visual

Pola kreatif visual yang muncul dari proses hasil akhir generasi gambar dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu:

- Pola kreatif visual yang sesuai *prompt*: Pola kreatif visual yang sesuai dengan *prompt* adalah pola kreatif visual yang muncul dari *prompt* dan sesuai dengan harapan pengguna. Misalnya, teks *prompt* “sebuah pemandangan matahari terbenam dengan langit yang berwarna-warni” akan menghasilkan gambar yang memiliki pola kreatif visual yang sesuai dengan harapan pengguna.
- Pola kreatif visual yang di luar ekspektasi: Pola kreatif visual yang di luar ekspektasi adalah pola kreatif visual yang muncul dari *prompt* dan tidak sesuai dengan harapan pengguna. Misalnya, teks *prompt* “sebuah pemandangan matahari terbenam dengan gaya *pop art*” akan menghasilkan gambar yang memiliki pola kreatif visual yang di luar ekspektasi.

4. Uji Coba 2 Prompt & 2 Finetunes Model

Pada uji coba Gambar Generasi selanjutnya, terbagi menjadi 2 analisis pola kreasi lewat 2 teks *prompt* yang berbeda, yaitu:

4a. Uji Coba 1A

- Model *Finetune*: **Absolute Reality**
- Teks *Prompt*: **"Cyclops, x-men character, full lenght, scream, flying, in a storm, hurricane, nuclear bomb exploded, debris, city destroyed, 8K"**
- Gambar Generasi dan Analisa:



Gambar 7. Final Gambar uji coba 1A

(Sumber: Situs Leonardo Ai)

- *Final Gambar Generasi*:
 - Dramatisasi Scene dan Kualitas Render Kuat
 - Komposisi dan *Angle* menarik
 - Karakter 'Cyclops' tidak mirip (dengan karakter original)

4b. Uji Coba 1B

- Model *Finetune*: **DreamShaper**
- Teks *Prompt*: **"Cyclops, x-men character, full lenght, scream, flying, in a storm, hurricane, nuclear bomb exploded, debris, city destroyed, 8K"**
- Gambar Generasi dan Analisa:



Gambar 8. Final Gambar uji coba 1B
(Sumber: Situs Leonardo Ai)

- *Final Gambar Generasi:*
 - Dramatisasi Scene dan Kualitas Render Kuat
 - Komposisi dan *Angle* menarik
 - Karakter 'Cyclops' tidak mirip (dengan karakter original)

4c. Uji Coba 1C

- Model *Finetune*: **RPG**
- Teks *Prompt*: **"Cyclops, x-men character, full lenght, scream, flying, in a storm, hurricane, nuclear bomb exploded, debris, city destroyed, 8K"**
- *Gambar Generasi dan Analisa:*

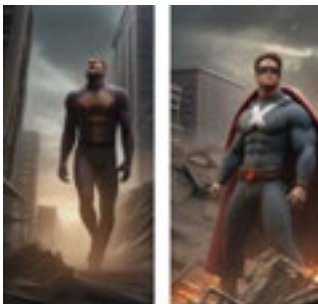


Gambar 9. Final Gambar uji coba 1C
(Sumber: Situs Leonardo Ai)

- *Final Gambar Generasi:*
 - Dramatisasi Scene dan Kualitas Render Kuat
 - Komposisi dan *Angle* menarik
 - Karakter tidak mirip (dengan karakter original)
 - Ada Alternatif Gambar (Desain Komik)

4d. Uji Coba 1D

- Model *Finetune*: **Leonardo Vision**
- Teks *Prompt*: **"Cyclops, x-men character, full lenght, scream, flying, in a storm, hurricane, nuclear bomb exploded, debris, city destroyed, 8K"**
- *Gambar Generasi dan Analisa:*



Gambar 10. Final Gambar uji coba 1D
(Sumber: Situs Leonardo Ai)

- *Final Gambar Generasi:*
 - Dramatisasi Scene dan Kualitas Render Kuat
 - Gaya Visual Realis
 - Komposisi dan *Angle* menarik
 - Karakter tidak mirip

4e. Uji Coba 1E

- Model *Finetune*: **Leonardo Diffusion**
- Teks *Prompt*: **“Cyclops, x-men character, full lenght, scream, flying, in a storm, hurricane, nuclear bomb exploded, debris, city destroyed, 8K”**
- *Gambar Generasi dan Analisa:*



Gambar 11. Final Gambar uji coba 1E
(Sumber: Situs Leonardo Ai)

- *Final Gambar Generasi:*
 - Dramatisasi Scene dan Kualitas Render Kuat
 - Gaya Visual *Hyper Realis*
 - Komposisi dan *Angle* menarik
 - Ada Alternatif Komposisi
 - Karakter tidak mirip

4f. Uji Coba 1F

- Model *Finetune*: **Albedo Base**
- Teks *Prompt*: **“Cyclops, x-men character, full lenght, scream, flying, in a storm, hurricane, nuclear bomb exploded, debris, city destroyed, 8K”**

- *Gambar Generasi dan Analisa:*



Gambar 12. Final Gambar uji coba 1F
(Sumber: Situs Leonardo Ai)

- *Final Gambar Generasi:*

- Dramatisasi Scene dan Kualitas Render Kuat
- Gaya Visual Realis
- Komposisi dan *Angle* menarik
- Karakter tidak mirip

4g. Uji Coba 2A

- Model *Finetune*: **Absolute Reality**
- Teks *Prompt*: **"Sweeping red and black ink washes expressing ronin as rhythms of change. The Ronin is Keanu Reeves --ar 3:2 --style raw"**
- *Gambar Generasi dan Analisa:*



Gambar 13. Final Gambar uji coba 2A
(Sumber: Situs Leonardo Ai)

- *Final Gambar Generasi:*

- Dramatisasi Scene dan Kualitas Efek Kuat
- Komposisi dan *Angle* menarik
- Karakter mirip (sesuai tokoh riil)

4h. Uji Coba 2B

- Model *Finetune*: **DreamShaper**
- Teks *Prompt*: **"Sweeping red and black ink washes expressing ronin**

**as rhythms of change. The Ronin is Keanu Reeves
--ar 3:2 --style raw"**

- Gambar Generasi dan Analisa:



Gambar 14. Final Gambar uji coba 2B
(Sumber: Situs Leonardo Ai)

- Final Gambar Generasi:

- Dramatisasi Scene dan Kualitas Efek Kuat
- Komposisi dan Angle menarik
- Karakter mirip (sesuai tokoh riil)

4i. Uji Coba 2C

- Model *Finetune*: **RPG**

- Teks Prompt: **"Sweeping red and black ink washes expressing ronin
as rhythms of change. The Ronin is Keanu Reeves
--ar 3:2 --style raw"**

- Gambar Generasi dan Analisa:



Gambar 15. Final Gambar uji coba 2C
(Sumber: Situs Leonardo Ai)

- Final Gambar Generasi:

- Dramatisasi Scene dan Kualitas Efek Menarik
- Komposisi dan Angle menarik
- Karakter tidak mirip

4j. Uji Coba 2D

- Model *Finetune*: **Leonardo Vision**
- Teks *Prompt*: **"Sweeping red and black ink washes expressing ronin as rhythms of change. The Ronin is Keanu Reeves --ar 3:2 --style raw"**
- *Gambar Generasi dan Analisa*:



Gambar 16. Final Gambar uji coba 2D
(Sumber: Situs Leonardo Ai)

- *Final Gambar Generasi*:
 - Dramatisasi Scene dan Kualitas Efek Kuat
 - Gaya Visual Semi Realis
 - Komposisi dan *Angle* Kuat
 - Karakter mirip

4k. Uji Coba 2E

- Model *Finetune*: **Leonardo Diffusion**
- Teks *Prompt*: **"Sweeping red and black ink washes expressing ronin as rhythms of change. The Ronin is Keanu Reeves --ar 3:2 --style raw"**
- *Gambar Generasi dan Analisa*:



Gambar 17. Final Gambar uji coba 2E
(Sumber: Situs Leonardo Ai)

- *Final Gambar Generasi:*
 - Dramatisasi Scene dan Kualitas Efek Kuat
 - Gaya Visual Semi Realis
 - Komposisi dan Angle Kuat
 - Unsur Elemen Grafis/ Aksentuasi
 - Karakter mirip

4I. Uji Coba 2F

- Model *Finetune*: **Albedo Base**
- Teks *Prompt*: **"Sweeping red and black ink washes expressing ronin as rhythms of change. The Ronin is Keanu Reeves --ar 3:2 --style raw"**
- *Gambar Generasi dan Analisa:*

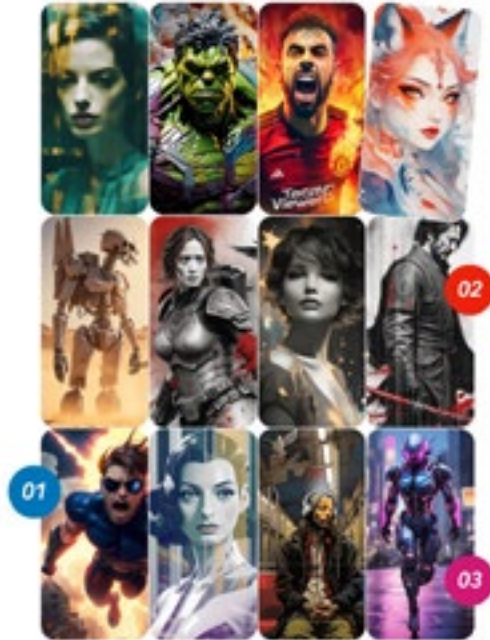


Gambar 18. Final Gambar uji coba 2F
(Sumber: Situs Leonardo Ai)

- *Final Gambar Generasi:*
 - Dramatisasi Scene dan Kualitas Efek Sangat Kuat
 - Gaya Visual Realis
 - Komposisi dan *Angle* Kuat
 - Karakter Mirip

5. Istilah atau kode khusus *Prompt*

Pada penelitian ini, telah ditemukan bahwa penggunaan teks *prompt* dapat mempengaruhi pola kreativitas visual dari *AI Image Generator*. *Prompt* dapat digunakan untuk menghasilkan gambar yang lebih kreatif dan inovatif, baik dalam hal pola berpikir, gaya visual, maupun pola kreatif visual. Dalam susunan teks *Prompt* sebagai perintah perancangan, terdapat beberapa istilah atau kode yang digunakan untuk membuat Generasi Gambar. Kode-kode dalam *prompt* ini dikembangkan oleh beberapa seniman AI (dapat ditemukan dalam akun Leonardo AI, atau pada akun sosial media para seniman). Peneliti 'meminjam' beberapa kode dan digunakan dalam uji coba Generasi Gambar, antara lain seperti:



Gambar 19. Kode Pada Prompt Dalam Generasi Gambar
(Sumber: Pribadi)

a. Teks Prompt Tanpa Kode (01)

Cyclops, x-men character, full lenght, scream, flying, in a storm, hurricane, nuclear bomb exploded, debris, city destroyed, 8K

b. Teks Prompt Dengan Kode (02 & 03)

Sweeping red and black ink washes expressing ronin as rhythms of change. The ronin is Keanu Reeves --ar 3:2 --style raw

A painting of a cyborg warrior, sprinting through a neon-lit cityscape, downtown Tokyo, dusk, low-angle shot, in the style of sci-fi anime, neon blue, electric pink, high detailed, i can't believe how beautiful this is, adventure pulp, comic art, 32k, UHD --ar 16:9 --v 5.2

UHD

Kode UHD: *Ultra High Definition*. Ini adalah resolusi 3840 x 2160 piksel, yang empat kali resolusi Full HD. Kode ini menginstruksikan AI Image Generator untuk menghasilkan gambar dengan tingkat detail yang sangat tinggi.

v 5.2

Kode v 5.2: referensi ke versi AI Image Generator yang digunakan. Pengguna (Artisan/Seniman) menentukan kalau ingin menggunakan versi 5.2 dari

generator. Hal ini penting karena versi generator yang berbeda, memiliki kemampuan dan fitur yang berbeda.

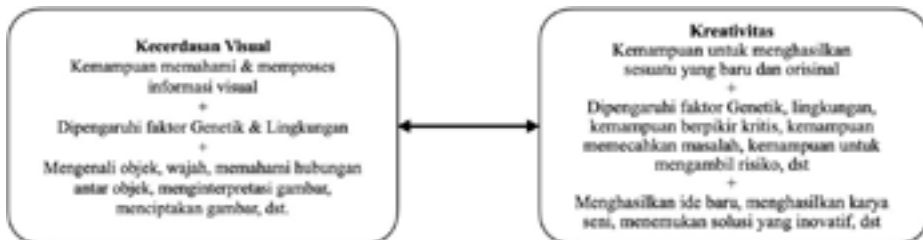
KESIMPULAN

1. Menggunakan *Prompt* pola kerja serupa dengan; kerja mencari alternatif 'moodboard' di dalam observasi.



Gambar 20. Diagram Rute Kreatif
(Sumber: Pribadi)

2. Menggunakan *Prompt* dalam pembelajaran Akademis & Kerja Profesional; butuh Kecerdasan (pengetahuan) Visual Individu, terkait pola kreatif.



Gambar 21. Diagram Kecerdasan Visual
(Sumber: Pribadi)

Referensi

- Feng, Y., Wang, X., Wong, K. K., Wang, S., Lu, Y., Zhu, M., Wang, B., & Chen, W. (2023). *PromptMagician: Interactive Prompt Engineering for Text-to-Image Creation*. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*. <https://doi.org/10.1109/TVCG.2023.3327168>
- Galanter, P. (2003). *What is Generative Art? Complexity theory as a context for art theory*. *Proceedings*, 225–245. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.90.2634>
- Huang, L. F. (2010). *Artificial intelligence*. In *2010 The 2nd International Conference on Computer and Automation Engineering, ICCAE 2010* (Vol. 4). <https://doi.org/10.1109/ICCAE.2010.5451578>
- Murphy, K. P. (2012). *Machine Learning: A Probabilistic Perspective*. In *MIT* (Vol. 16). <https://doi.org/10.55056/nocote.v16i0.830>
- Rismanita, E., Marto, H., & Sakka, A. (2011). Teori struktur intelektual Guilford. *Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, 3(1), 48–56.
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/sigma/article/view/7204>
- Sunarto, Wagiono, (2019). *Soekarno Dalam Kartun; Mitos Dan Kontra Mitos*. Penerbit IKJ Press, Jakarta.
- Sunarto, Priyanto, (2019). *Metafora Visual; Kartun Editorial Pada Surat Kabar Jakarta 1950-1957*,. Penerbit IKJ Press, Jakarta.
- Safanayong, Yongky, (2004). *Desain Komunikasi Visual*. Penerbit Arte Intermedia, Jakarta.
- Strinati, Dominic, (2007). *Popular Culture; Pengantar Menuju Teori Budaya Populer*,. Penerbit Jejak, Yogyakarta.

Sumber Internet (AI dan Prompt)

- <https://app.leonardo.ai/>
<https://www.bing.com/images/create>
<https://openai.com/sora>
<https://pika.art>
<https://www.youtube.com/watch?v=QN6Ve6LuP8c>
https://www.youtube.com/watch?v=z_aKLP5pBhY
<https://www.youtube.com/watch?v=gRP3V2sz-M8>
<https://www.youtube.com/watch?v=zxnXpSfoXhQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=Od3FRMLqwFk>
<https://www.youtube.com/watch?v=d9PXEWuS25w>
<https://www.youtube.com/watch?v=yNk405K7Fio>
<https://www.youtube.com/watch?v=jC4v5AS4RIM>
<https://www.youtube.com/watch?v=WRcSeqFLbng>
<https://www.youtube.com/watch?v=44-68IRT0mo>
<https://www.youtube.com/watch?v=fvBOCoAgw4U>