

Proses pencarian arahan visual dapat dipermudah dengan bantuan Generative AI Program. Proses pencarian berbasis prompt memerlukan waktu yang lebih singkat dan lebih tepat sasaran bila dibandingkan dengan pencarian dengan metode sorting di media sosial Pinterest.



Gambar 10. Hasil karya visual Midjourney dengan menggunakan prompt yang beragam.

Sumber: Penulis.

Proses pembuatan imej dimulai dengan pembuatan prompt. Penggunaan prompt yang spesifik akan menghasilkan imej-imej yang lebih sesuai dengan imajinasi desainer. Jika desainer tidak spesifik dalam memberikan prompt pada AI, maka AI akan memberikan pilihan visual yang arbitrer dan terlalu bervariasi. Pada tahap ini, pengetahuan desainer yang berwawasan sangat dibutuhkan untuk menghasilkan prompt yang tepat.



Gambar 10. Proses pencarian arahan visual menggunakan Midjourney. Sumber: Peneliti.

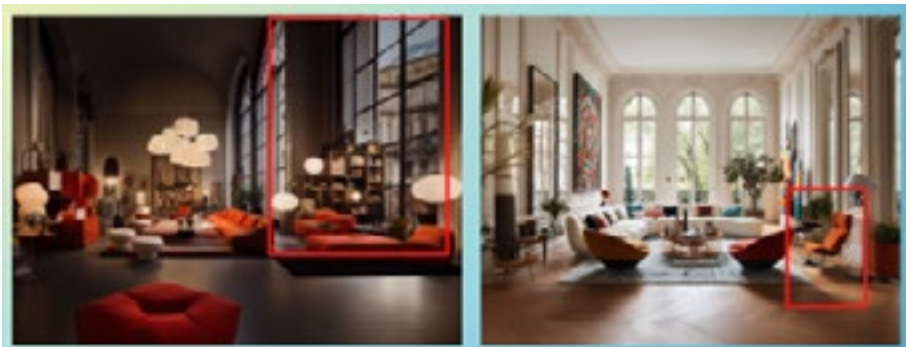
Setelah imej dihasilkan oleh AI, desainer memilih imej yang ingin di upscale (U) atau ingin melihat variasi dari imej tersebut (V). Setiap keputusan didasari atas taste atau insting desainer untuk melihat kesesuaian imej terkait proyek. Di proses ini, desainer cukup terbantu (secara cepat) dalam pengembangan ide gagasan (brainstorming) sehingga menghasilkan berbagai macam alternatif visual.



Gambar 11. Proses AI menghasilkan visual yang diharapkan tetap membutuhkan pemikiran dan wawasan dari desainernya sebagai penentu prompt dan keputusan visual yang diambil.

Sumber: Peneliti

Pengambilan keputusan tetap dilakukan oleh desainer dengan mempertimbangkan aspek-aspek seperti keterbanguan, materialitas, konteks, eksisting, dan kebutuhan pengguna. Imej yang dihasilkan AI tidak sempurna dan terkadang menghasilkan kejanggalan-kejanggalan yang membuatnya tidak layak secara konstruksi walaupun indah secara komposisi visual. AI masih belum paham keterbanguan ruang secara fisik karena ia tidak pernah merasakannya. AI juga tidak paham hal-hal terkait material, karena pemilihan material bukanlah hanya dilihat dari aspek visual saja, melainkan juga aspek tekstur yang teraba (tactile). Konteks dalam perancangan juga penting sebagai pertimbangan dalam perancangan, terutama yang terkait dengan sosial kemasyarakatan, dan AI tidak mengalami situasi sosial atau merasakan hal ini. Terlebih lagi aspek eksisting dan kebutuhan pengguna yang memang membutuhkan survei dan wawancara langsung dengan klien. Dari survei lapangan dan wawancara, desainer dapat menganalisis permasalahan lapangan yang terkait dengan masalah ruang dan kebutuhan pengguna. Survei dan wawancara di lapangan tidak dapat dilakukan AI, karena ia tidak hadir sebagai raga yang utuh.



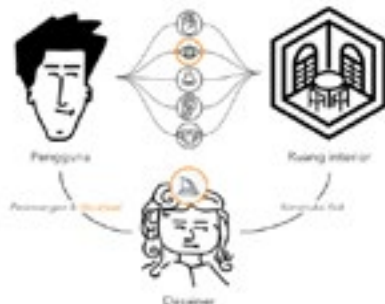
Gambar 12. Contoh kejanggalan dari visualisasi yang dibuat oleh AI. Sumber: Peneliti.

Pada gambar 12 yang kiri terlihat lampu-lampu gantung muncul di beberapa tempat namun tempat fitting tiang atau tali gantungannya seperti berada tidak sejajar vertikal dengan kap lampunya. Begitu juga dengan posisi dan ukuran rak buku yang tidak masuk akal. Kalau dilihat dari lebar dinding yang menjorok, seharusnya ukurannya tidak sebanding dengan ukuran/besaran lebar rak buku. Menaruh benda seukuran rak buku seperti di atas (di area jendela kaca) juga menyalahi prinsip dalam desain interior. Jendela kaca memiliki banyak potensi (orientasi view) yang idealnya tidak ditutupi oleh benda berukuran besar seperti rak buku di atas.

Pada gambar 12 yang kanan terlihat AI membuat furnitur dengan satu kaki tanpa ada dasar/base-nya. Hal ini membuktikan bagaimana algoritma yang dimiliki AI belum mendetail dalam menganalisis, baru sampai pada tahapan data visual saja. Kejanggalan AI (Midjourney) juga pernah dikritisi Majalah Time pada karya ilustrasi buku anak yang berjudul Alice and Sparkle. Gambar tersebut dianggap Majalah Time sebagai suatu “keterbatasan dari teknologi kecerdasan buatan”. Tampak sejumlah kecacatan pada gambar, salah satunya yaitu jari gadis yang memegang pena, AI menampilkan jari manusia seperti cakar ketimbang jari. Namun memang, jika dilihat secara umum—tidak diperhatikan secara detail—visual yang ditampilkan AI menarik dan indah. Terkadang kita tidak bisa membedakan karya visual ini dibuat oleh manusia atau AI.



Gambar 13. Alice and Sparkle, sebuah buku anak-anak dengan ilustrasi Midjourney. Gambar ini dianggap Majalah Time sebagai suatu “keterbatasan dari teknologi kecerdasan buatan”, terlihat ada beberapa kecacatan pada gambar. Sumber: (Hertzmann, 2022).



Gambar 13. Bagan yang memperlihatkan relasi antara desainer, hasil desain (ruang interior) dan pengguna. Sumber: Peneliti.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, penggunaan aplikasi Midjourney dapat membantu dalam visualisasi ruang interior pada tahap awal perancangan (brainstorming/ide). Namun, ruang interior sebagai konstruksi fisik yang dialami oleh pengguna secara panca indera, tidak terpenuhi dalam imej yang dihasilkan oleh aplikasi tersebut. Peran AI hanya sebatas pada ranah visual saja. Sedangkan dalam desain interior, kebutuhan pengguna lebih dari sekadar visual, dibutuhkan imaji ruang secara fisik, seperti teraba, terdengar, hingga tercium (aroma). Sebut saja misalnya Museum Rempah Atsiri, museum ini meruang tidak hanya dihadirkan secara fisik yang terlihat (visual), melainkan juga ada aroma yang dimunculkan, serta musik yang dilantunkan. Keruangan yang melibatkan panca indera manusia ini yang tidak bisa dilakukan oleh AI. Walaupun saat ini AI masih memiliki kekurangan, yakni masih bekerja di ranah visual saja, ia tetap berkontribusi membantu desainer untuk memenuhi permintaan klien (konsumen: masyarakat modern) yang membutuhkan kecepatan dalam hal waktu, juga tampilan visual yang tampak sangat nyata.

Kesimpulan

AI sebagai bentuk perkembangan dari sains, membantu dalam pencarian komposisi visual yang baik sebagai acuan perancangan. Namun, berdasarkan hasil pengamatan melalui pengalaman eksperimen dalam berkarya menggunakan Midjourney (practice led research), ditemukan bahwa desainer tetap berperan penting terutama dalam pengambilan keputusan atas imej yang sesuai dengan konteks perancangan (pengguna, eksisting, site, dan kebutuhan ruang). Ketepatan prompt yang dimasukkan juga memerlukan pengetahuan khusus dari desainer untuk menghasilkan imej yang diinginkan. Hal ini memperlihatkan bahwa penggunaan AI dalam perancangan interior tidak akan berhasil tanpa peran desainer yang berwawasan.

Dalam pembahasan diperlihatkan bahwa AI hanya mengambil porsi yang kecil dari keseluruhan proses perancangan desain interior. Rasionalisasi keterbangunan rancangan dan proses konstruksi fisik masih dilakukan oleh manusia sebagai aktor utama di dunia nyata. Ketidakmampuan AI membaca konteks dunia nyata, hanya membuatnya berguna di ranah komposisi visual saja.

AI menjadi pilihan untuk memenuhi permintaan klien (konsumen) yang membutuhkan kecepatan dalam hal waktu, juga tampilan visual yang tampak sangat nyata. Hal tersebut merupakan upaya desainer interior agar dapat bertahan (resisten) dan bersaing dalam menghadapi tuntutan zaman kapitalisme global yang serba cepat, efektif, efisien, dan terlihat nyata dalam karya visual perancangannya. Produksi karya sudah tidak lagi berdasarkan

idealisme produsen karya, melainkan didasarkan pada permintaan (on demand) pasar. Pola ini pada akhirnya menyebabkan terjadinya krisis visual. Oleh karenanya, upaya negosiasi desainer terhadap pasar dan adaptasi terhadap teknologi harus terus dilakukan untuk menjaga keberlanjutan kreativitas manusia.

Penelitian ini memperlihatkan bagaimana dinamika kebudayaan begitu dinamisnya bergerak, sebagai kondisi yang selalu berada dalam proses negosiasi dan artikulasi yang terus berubah tanpa henti.

Referensi

Appadurai, Arjun, (1990). *Disjuncture and Difference in the Global Cultural Economy. Theory, Culture & Society*. New York: Sage Publication.

_____, (2000). *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Kjorup, S., (2011). "Pleading for Plurality: Artistic and Other Kinds of Research", in Michael Biggs and Henrik Karlsson, Eds, *The Routledge Companion to Research in the Arts*. London dan New York: Routledge Taylor and Francis Group.

Mirzoeff, Nicholas, (1999). *Visual Culture*. London: Psychology Press.

Nasr, Seyyed Hossein., (1975). *Islam And The Plight Of Modern Man*. London: Longman.

Taschen, Aurelia; Taschen, Balthazar, (2016). *Modern Architecture A-Z*. Los Angeles: Taschen America Llc.

Toffler, Alvin., (1980). *The Third Wave - Alvin Toffler*. New York: Morrow.

Artikel Jurnal dan Berita

Gray, C., (1996). "Inquiry through PracticeDeveloping appropriate research strategies", diakses 13 Desember 2023 dari <http://carolegray.net/Papers%20PDFs/ngnm.pdf>.

Hertzmann, Aaron., (2022). "When Machines Change Art", diakses 7 Januari 2024 dari <https://aaronhertzmann.com/2022/12/17/when-tech-changes-art.html>.

Huda, Nida Nurul., (2013). "Kaitan Sains dan Seni bersama Prof. Susanto Imam Rahayu". Diskusi di UPT Perpustakaan ITB 2013. ITB: <https://www.itb.ac.id/berita/kaitan-sains-dan-seni-bersama-prof-susanto-imam-rahayu/3963>. Diakses 25 Desember 2023.

Walt Disney Concert Hall. Arch Daily, diakses 7 Januari 2024 dari (<https://www.archdaily.com>).

Luo Ruvo Center for Brain Health, Las Vegas by Frank Gehry. Arch Daily, diakses 7 Januari 2024 dari (<https://www.archdaily.com>).

Parc de la Villette, Paris, France (1983–98), by Bernard Tschumi. Arch Daily, diakses 7 Januari 2024 dari (<https://www.archdaily.com>).