

INTERAKSI MANUSIA DAN AI SEBAGAI PENDEKATAN DESAIN RUANG KREATIF

Melita Kristianto¹⁾, Doddy Yuono^{2)*}

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, melitaong@gmail.com

^{2)*} Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, doddy@ft.untar.ac.id

*Penulis Korespondensi: doddy@ft.untar.ac.id

Masuk: 15-06-2023, revisi: 23-09-2023, diterima untuk diterbitkan: 28-10-2023

Abstrak

Interaksi manusia dan kecerdasan buatan (AI) dalam industri kreatif telah berkembang pesat, dengan AI menjadi alat digital yang mendukung kreativitas manusia dan menciptakan keterlibatan kreatif untuk memenuhi kebutuhan kreativitas orisinal. Integrasi AI ke dalam proses kreatif mempengaruhi cara kreator membuat konten kreatif yang lebih inovatif serta kompleks, bahkan mendorong batas kreativitas mereka sendiri dan menciptakan karya yang dulunya tidak terbayangkan. Namun, beberapa upaya pengenalan integrasi AI dan manusia sampai saat ini masih berfokus di museum ataupun pameran sebagai lokasi edukasi AI. Ekspresi kreatif antara manusia dan AI akan membutuhkan ruang gerak kreatif yang dapat memfasilitasi individu untuk mengevaluasi secara kritis teknologi AI; berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif dengan AI. Maka artikel ini membahas bagaimana tren kolaborasi manusia dan AI telah membawa perubahan signifikan dalam desain studio kreatif. Dari augmented intelligence yang memperluas kemampuan manusia hingga penggunaan chatbot dan asisten virtual yang memudahkan komunikasi.

Kata kunci: AI; desain; interaksi manusia; ruang kreatif

Abstract

Human interaction and artificial intelligence (AI) in the creative industries have progressed rapidly, with AI becoming a digital tool that supports human creativity and creates creative engagement to meet the needs of original creativity. The integration of AI into the creative process influences the way creators create more innovative and complex creative content, even pushing the boundaries of their own creativity and creating works that were previously unimaginable. However, several efforts to introduce the integration of AI and humans have so far focused on museums or exhibitions as AI educational locations. Creative expression between humans and AI will require creative space that can facilitate individuals to critically evaluate AI technology; communicate and collaborate effectively with AI. So this article discusses how the trend of human and AI collaboration has brought about significant changes in creative studio design. From augmented intelligence that expands human capabilities to the use of chatbots and virtual assistants that facilitate communication.

Keywords: AI; design; human interaction; creative space

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Di masa sekarang, interaksi manusia dan kecerdasan buatan (AI) komputer telah mengalami evolusi signifikan dengan penggunaan AI dalam dunia industri kreatif. AI sebagai alat digital untuk mendukung kreativitas manusia dan keterlibatan yang lebih kreatif telah menjadi salah satu sarana untuk memenuhi kebutuhan kreativitas yang orisinal (Candy, 2007). Kreator konten kreatif menggunakan alat ini untuk, misalnya, menemukan informasi baru, mensintesis konten baru dari materi yang ada, dan mengarahkan pemikiran mereka untuk menghasilkan ide-ide baru. AI dapat memberikan rekomendasi desain berdasarkan data dan tren terkini, sehingga membantu desainer dalam menghasilkan karya yang lebih relevan dan memikat. Interaksi

manusia dan komputer yang terintegrasi dengan AI ini membawa inovasi baru dalam proses desain, menghasilkan kombinasi antara kecerdasan manusia dan analisis data AI yang menginspirasi dan efisien.

Integrasi AI ke dalam proses kreatif mempengaruhi cara kreator membuat konten kreatif yang lebih inovatif serta kompleks, bahkan mendorong batas kreativitas mereka sendiri dan menciptakan karya yang dulunya tidak terbayangkan (Dellermann et al., 2019). Misalnya pada instalasi art pada pameran AI: *More Than Human* di Barbican, London telah berhasil mendapatkan perhatian pengunjung untuk berpartisipasi secara kreatif mengekspresikan diri mereka secara unik di depan AI (Pyke, 2019). Instalasi AI tersebut menggambarkan bentuk robotic yang unik sebagai refleksi diri masing-masing pengguna yang unik dan mampu berubah bentuk sesuai dengan pergerakan pengguna tersebut. Namun, beberapa upaya pengenalan integrasi AI dan manusia sampai saat ini masih berfokus di museum ataupun pameran sebagai lokasi edukasi AI.



Gambar 1. Instalasi AI yang Menggambarkan Refleksi Diri
Sumber: Barbican Immersive, 2019

Ekspresi kreatif antara manusia dan AI akan membutuhkan ruang gerak kreatif yang dapat memfasilitasi individu untuk mengevaluasi secara kritis teknologi AI; berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif dengan AI (Long et al., 2021). Sehingga pembuatan ruang yang dioptimalkan untuk kolaborasi antara manusia dan mesin, dengan sistem AI yang terintegrasi sebagai alat yang membantu proses kreatif dapat menjadi salah satu tipologi baru dari creative space. Maka artikel ini membahas bagaimana tren kolaborasi manusia dan AI telah membawa perubahan signifikan dalam desain studio kreatif. Dari augmented intelligence yang memperluas kemampuan manusia hingga penggunaan chatbot dan asisten virtual yang memudahkan komunikasi.

Rumusan Permasalahan

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan utama yang dibahas dalam artikel ini meliputi pengaruh interaksi manusia-AI dalam proses kreatif terhadap tipologi ruang kreatif.

Tujuan

Tujuan dari artikel ini adalah untuk mendapatkan jenis-jenis ruang kreatif berdasarkan interaksi manusia dan AI dalam proses kreatif yang dapat menjadi acuan mendesain digital creative hub yang terintegrasi dengan AI.

2. KAJIAN LITERATUR

Memahami Peran AI dalam Kolaborasi dan Kreativitas

Belakangan ini, terjadi peningkatan yang signifikan dalam penggunaan pembelajaran AI untuk individu tanpa pengetahuan komputasi sebelumnya, terutama dalam konteks pendidikan K-12 (Long & Magerko, What is AI Literacy? Competencies and Design Considerations, 2020) (Zhouet al., 2020). Kemajuan dalam bidang kecerdasan buatan (AI) telah mengubah cara kita memahami dan menggunakan teknologi. AI memiliki kemampuan untuk belajar, beradaptasi dengan lingkungan, dan bahkan menunjukkan kesamaan dengan manusia baik dalam penampilan maupun kecerdasan. Dengan kemampuannya untuk meniru fungsi kognitif manusia dan menampilkan interaksi yang menyerupai manusia, AI seringkali memberikan kesan antropomorfik yang membuat pengguna merasa seperti berinteraksi dengan manusia sebenarnya. Hal ini bisa membentuk ikatan emosional antara pengguna dan AI, mengubah cara kita berhubungan dengan teknologi tersebut (Kim dan Il, 2023).

Tabel 1. Karakteristik kemampuan AI dalam proses kreatif untuk menghasilkan ide

Maksud	Nama	Kemampuan	Kutipan Contoh
Otomatisasi tingkat tinggi	Menghasilkan	Pembuatan otomatis ide atau konten parsial dan/ atau lengkap yang menghasilkan ide	Gadis, Zachos, dan Lockerbie (2020)
Otomatisasi tingkat tinggi	Mendorong	Ekspresi ulang otomatis dari ide-ide yang tidak lengkap dalam bentuk yang dapat mendorong pengguna untuk mengembangkan dan menyelesaikan ide-ide	Lockerbie dan Gadis (2016)
Tingkat kontrol manusia yang tinggi	Berfokus	Kemampuan untuk memungkinkan pengguna memilih dan menerapkan proses alternatif untuk pembuatan ide otomatis	Gadis, Zachos, dan Lockerbie (2020)
Tingkat kontrol manusia yang tinggi	Menciptakan	Kemampuan untuk memungkinkan pengguna menghasilkan dan mendokumentasikan ide-ide baru lebih cepat daripada yang bisa dilakukan secara manual	Andolina dkk. (2017)
Tingkat kontrol manusia yang tinggi	Penyaringan	Kemampuan untuk memungkinkan pengguna mengedit dan menolak ide yang ada dengan cepat	Jenkin dkk. (2011)

Sumber: Maiden, Lockerbie, Zachos, Wolf, & Brown, 2022

Pameran AI: *More than Human* oleh *The Barbican*

Banyak proses dan teknik berpikir kreatif sekarang ada untuk membimbing individu dan kelompok untuk menghasilkan hasil kreatif. Melalui penggunaan media digital, instalasi seni yang interaktif, dan kesempatan bagi pengunjung untuk berinteraksi langsung dengan pameran. Misalnya pada pameran ini mengeksplorasi subjek yang melibatkan kecerdasan buatan (AI) dari berbagai perspektif global (Pyke, 2019). Pameran besar ini mengeksplorasi perkembangan kreatif dan ilmiah dalam AI, menunjukkan potensinya untuk merevolusi kehidupan kita. Menyatukan seniman, ilmuwan, dan peneliti, acara interaktif ini menawarkan survei AI yang belum pernah terjadi sebelumnya yang dengannya pengunjung diundang untuk terlibat secara langsung. Di pameran ini, pengunjung dihadapkan dengan refleksi unik dari potensi dirinya sendiri, diri sintesis. Berawal sebagai bentuk primitif, AI belajar dari gerakan untuk beradaptasi, menyarankan versi diri masing-masing pengunjung yang gesit dan superior (Gambar 1 dan 2). Karya seni ini berkembang, menciptakan respons visual baru untuk setiap pengunjung, menghasilkan 47.000 kemungkinan variasi (A Major Exhibition on Artificial Intelligence

Worldwide, 2019). Istilah kreativitas dalam hal ini merujuk pada desain yang mendorong pengguna untuk secara pribadi menghasilkan ide-ide kreatif yaitu P-kreatif, atau novel untuk individu (Boden, 2004) dengan mengekspresikan diri melalui kegiatan seperti menari atau menghasilkan artefak baru dan kombinasi dari ide ide.



Gambar 2. Kolase Tren Konten Kreatif yang Menggunakan AI
Sumber: Pyke, 2019

Dukungan Kreativitas Digital dan Alat AI Kokreatif

Dukungan kreativitas digital dan alat AI kokreatif telah mengubah cara kita berkolaborasi dalam proses kreatif. Dikarenakan kemampuannya dalam pengenalan suara, pengenalan gambar dan video, interaksi dalam game, jurnalisme, penulisan skrip, pembuatan film, serta analisis dan pemasaran media sosial, teknologi ini telah diterapkan di berbagai bidang dan aplikasi (Anantrasirichai dan Bull, 2022). Dalam konteks industri kreatif, manfaat maksimal dari AI akan diperoleh jika fokusnya berpusat pada manusia—yang dirancang untuk menambah, bukan menggantikan kreativitas manusia.

Dalam era digital ini, kita memiliki akses ke berbagai alat dan teknologi yang memperluas kemampuan kreatif kita. Alat AI kokreatif, seperti *generative design tools* atau algoritma pembelajaran mesin, dapat berfungsi sebagai mitra kolaboratif dalam menghasilkan ide-ide baru dan mendorong inovasi. Misalnya dalam pembuatan animasi, AI dapat mengubah pose manusia menjadi animasi kartun secara *real time*. AI dapat digunakan untuk secara otomatis membuat citra digital atau karya seni baru berdasarkan dataset pelatihan yang telah dipilih. Contohnya termasuk pembuatan gambar kamar tidur baru, karakter kartun, dan potret kepala selebriti. Beberapa aplikasi juga mampu menghasilkan gambar baru yang mengadopsi gaya visual dari gambar input, yang dikenal sebagai terjemahan gambar-ke-gambar atau 'transfer gaya'. Dalam terjemahan gaya ini, output gambar memiliki tampilan yang berbeda dengan gambar input, tetapi kontennya tetap memiliki kesamaan semantik. Hal ini terjadi karena algoritme belajar memetakan hubungan antara gambar input dan gambar output (Anantrasirichai dan Bull, 2022).

Studio Kreatif dan *Creative Space*

Studio kreatif dan *creative space* sering digunakan secara bergantian, tetapi pada dasarnya mereka memiliki perbedaan dalam konteks penggunaan. Studio kreatif biasanya merujuk pada ruang fisik atau lingkungan di mana individu atau tim kreatif berkumpul untuk bekerja dan menciptakan karya-karya kreatif. Studio kreatif seringkali memiliki peralatan dan fasilitas yang mendukung proses kreatif, seperti alat gambar, perangkat lunak desain, peralatan fotografi, atau ruang kerja yang didedikasikan untuk bidang tertentu seperti seni lukis, desain grafis, atau produksi musik. Sementara itu, *creative space* merujuk pada ruang atau tempat di mana orang dapat mengeksplorasi, berkolaborasi, dan mengembangkan ide-ide kreatif. *Creative space* tidak terbatas pada studio kreatif tradisional, tetapi bisa mencakup ruang publik, kafe, perpustakaan,

atau ruang *coworking* yang didesain untuk mendorong kreativitas dan kolaborasi antar individu. *Creative space* sering menawarkan lingkungan yang terinspirasi dan terbuka, memfasilitasi pertukaran ide, serta menyediakan sumber daya dan fasilitas yang mendukung aktivitas kreatif. Dalam konteks yang lebih luas, studio kreatif dapat dianggap sebagai jenis *creative space* yang memiliki fokus yang lebih khusus pada proses kreatif dan produksi karya-karya kreatif (Siregar dan Sudrajat, 2017).

LED Display Screen

Teknologi layar LED (*Light-Emitting Diode*) memainkan peran penting sebagai elemen pendukung kreativitas digital dan sebagai alat untuk kolaboratif AI (*Artificial Intelligence*) *co-creation*. Layar LED menawarkan platform serbaguna dan dinamis untuk menampilkan konten digital, yang dapat meningkatkan dan memperkuat ekspresi kreatif seniman dan desainer. Layar LED dapat diintegrasikan ke dalam berbagai instalasi kreatif, pameran, dan lingkungan interaktif untuk memberikan pengalaman visual yang memukau dan imersif. Warna-warna cerah, kecerahan tinggi, dan kontras yang tajam dari tampilan layar LED memungkinkan presentasi yang jelas dari karya seni digital, animasi, dan efek visual, menarik perhatian pemirsa dan merangsang imajinasi mereka.

Dalam konteks kreasi bersama AI, layar LED dapat berfungsi sebagai antarmuka interaktif untuk proyek kolaboratif yang melibatkan manusia dan algoritme AI. Melalui integrasi sensor, kamera, dan algoritme AI, tampilan layar LED dapat merespons input dan gerakan pengguna, memungkinkan interaksi waktu nyata dan pembuatan konten yang dinamis (Zhang et al., 2022). Sinergi antara teknologi layar LED dan AI ini memupuk proses kreatif yang kolaboratif dan interaktif, di mana seniman dan sistem AI bekerja sama untuk mengeksplorasi kemungkinan artistik baru dan menghasilkan hasil yang inovatif. Penggunaan layar LED yang dikombinasikan dengan algoritme AI juga membuka kemungkinan untuk visualisasi data, tampilan informasi secara real-time, dan pengiriman konten yang dipersonalisasi. Dengan memanfaatkan kemampuan AI seperti pembelajaran mesin dan visi komputer, layar LED dapat beradaptasi dan merespons preferensi pengguna, menciptakan pengalaman visual yang dipersonalisasi dan sadar konteks.

3. METODE

Metode penelitian menggunakan kepustakaan, observasi dan studi kasus. Pendekatan studi kasus akan menjadi sampel objek dan batasan penelitian untuk mendapatkan data deskriptif dan arahan desain terkait interaksi manusia dan AI sebagai pendekatan desain studio kreatif. Sampel objek penelitian merupakan pelaku kreatif atau kreator digital berdasarkan tren kolaborasi manusia dan AI.

Kreator Digital

Subjek penelitian mengarah pada kreator digital, yang dapat diartikan sebagai orang kreatif yang membuat konten di platform digital seperti sosial media yang diakses melalui perangkat elektronik. Kreator digital ini menghasilkan konten baik secara digital maupun manual dengan hasil akhir berupa konten digital (Weltofa, 2022; Romeltea, 2021). Batasan partisipan observasi adalah pelaku kreatif yang menggunakan platform digital Instagram dan membuat konten berdasarkan batasan kreatif dari fitur-fitur aplikasi Instagram. Sehingga pembagian jenis subjek yang akan diobservasi adalah pembuat video, fotografer, desainer grafis, dan *social media influencer*.

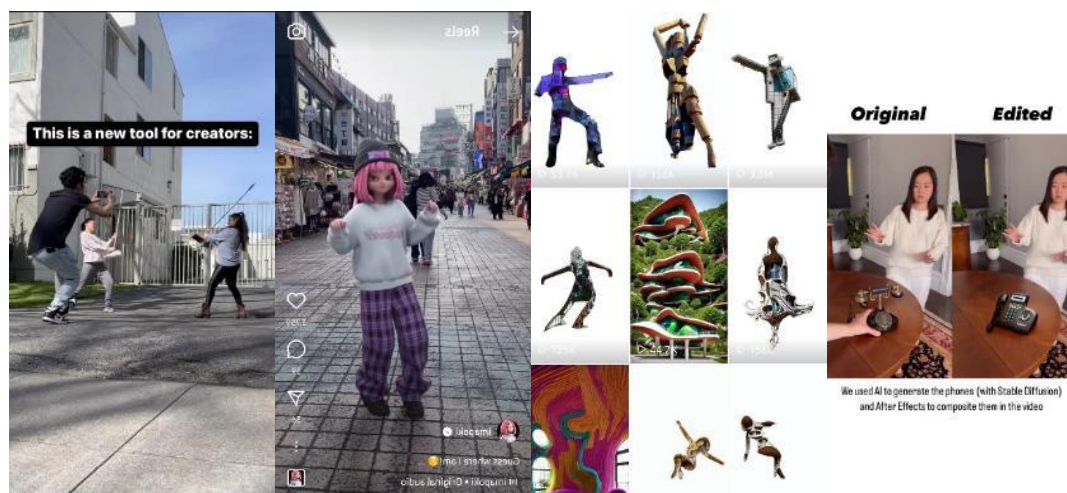
Tabel 2. Karakteristik Kreator Digital dalam Proses Kreatif

User	Parameter Konten	Kegiatan User
Video Maker	Video	Membuat konten video. Ragam jenis: vlog, edukasi, <i>gaming</i> , <i>review</i> produk, musik, <i>storytelling</i> , kuliner, <i>podcast</i> , desain komunikasi visual.
Fotografer	Foto, Video	Menyajikan konten visual berupa foto atau video dari aset nyata, dapat berupa produk, manusia, binatang, ataupun alam.
Desainer Grafis	Gambar Visual (statis, bergerak), AR (<i>Augmented Reality</i>)	Menyajikan konten visual dari aset digital dan menggunakan teknologi digital.
<i>Social Media Influencer</i>	Foto, Gambar Visual, Video	Menyajikan beragam konten secara visual (foto/gambar dan video). Ragam jenis: vlog, edukasi, <i>gaming</i> , <i>review</i> produk, musik, <i>storytelling</i> , kuliner, <i>podcast</i> , desain komunikasi visual.

Sumber: Kristianto, 2023

Jenis Konten Kreatif Instagram

Konten kreator melihat Instagram sebagai platform yang sangat beragam fiturnya, seperti: *Feed*, *Stories*, *IGTV*, *Reels*, dan fitur-fitur interaktif lainnya. Setiap fitur memberikan kesempatan yang berbeda untuk mengekspresikan diri dan berinteraksi dengan pengikut. Gambar 3 adalah contoh jenis-jenis konten kreatif di Instagram yang sedang tren sebagai acuan batasan sampel penelitian. Contoh konten ini diambil berdasarkan observasi terhadap beberapa akun konten kreator ternama yang terverifikasi sebagai akun official di Instagram dan menggunakan gabungan teknologi AI sebagai media pembuatan konten. Beberapa username akun Instagram yang digunakan sebagai subjek penelitian diantaranya adalah @karenxcheng, @imapoki, dan @hsnrgb dalam Instagram.



Gambar 3. Kolase Tren Konten Kreatif yang Menggunakan AI

Sumber: instagram.com, 2023

4. DISKUSI DAN HASIL

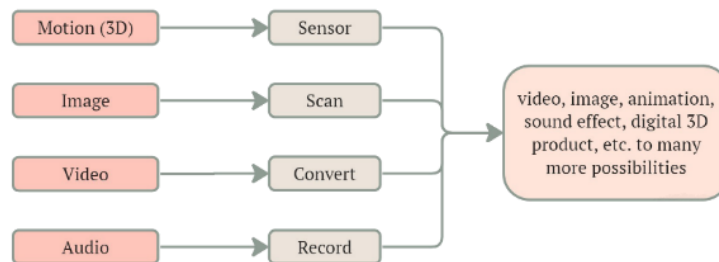
Poin Penting Interaksi Manusia dan AI

Interaksi manusia dan AI dalam desain ruang kreatif mencakup elemen-elemen penting seperti media imersif, keterlibatan audiens, dan pengalaman langsung. Ini membuka peluang untuk menciptakan pengalaman yang unik, memikat, dan berdampak bagi pengunjung. Melalui

interaksi ini, manusia dapat berinteraksi dengan teknologi secara lebih intim, dan teknologi dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam meningkatkan pengalaman kreatif manusia.

Media Imersif

Melalui penggunaan media imersif seperti instalasi seni digital dan tampilan layar LED, pengunjung dapat terlibat secara langsung dengan karya seni dan merasakan kekuatan AI secara langsung. Hal ini menciptakan pengalaman yang mendalam dan memungkinkan pengunjung untuk merasakan hubungan yang lebih dekat antara manusia dan teknologi mengeksplorasi kemungkinan tak terbatas dari pengalaman mendalam termasuk berbagai kemungkinan menarik untuk interaksi manusia-komputer.



Gambar 4. Parameter Variasi Medium Pembuatan Konten Kreatif
Sumber: Kristianto, 2023

Keterlibatan Audiens

Instalasi kreatif yang melibatkan audiens sering kali menggabungkan elemen interaktif, seperti sensor gerakan, suara, atau cahaya, yang merespons tindakan atau kehadiran audiens. Ini memungkinkan audiens untuk berinteraksi langsung dengan instalasi, menjelajahi ruang, dan menciptakan pengalaman yang unik.

Pengalaman Langsung

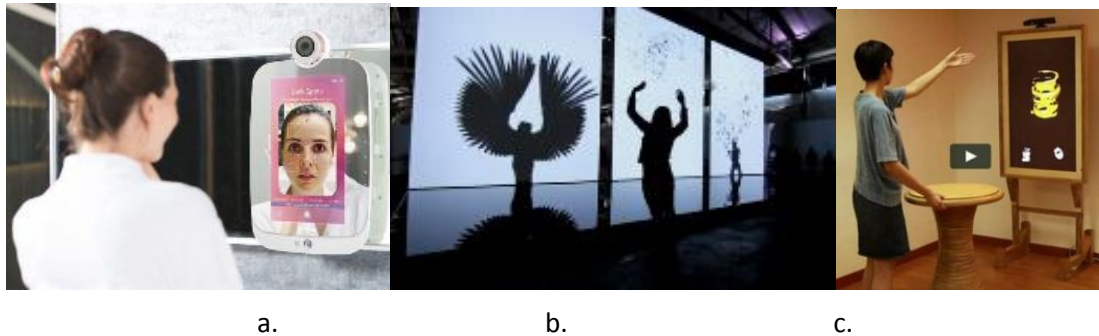
Dalam studio kreatif, audiens memiliki kesempatan untuk melihat, mendengar, dan merasakan dengan langsung apa yang sedang terjadi. Mereka dapat melihat seniman atau kreator bekerja, mengamati proses kreatif yang sedang berlangsung, dan menjadi saksi evolusi sebuah karya seni dari awal hingga akhir.

Studio Kreatif AI

Studio kreatif AI memberikan kesempatan bagi para kreator dan desainer untuk menjelajahi potensi baru dalam ekspresi kreatif mereka. Dengan menggunakan teknologi AI, mereka dapat mengatasi batasan dan memperluas kemampuan kreatif mereka. Studio kreatif AI juga menciptakan kolaborasi antara manusia dan mesin, di mana keduanya saling melengkapi dan saling memperkaya (West, 2018).

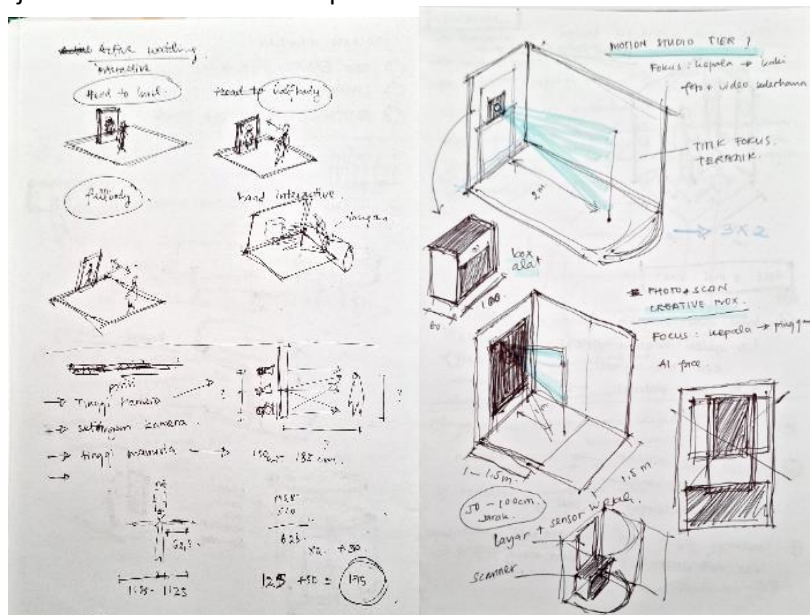
Analisis Standar Kebutuhan Ruang Kreatif

Setiap aktivitas menghasilkan pola gerak yang berbeda sehingga kebutuhan ruang geraknya juga berbeda. Aktivitas kreatif sangatlah luas dan bervariasi berdasarkan masing-masing bidang disiplin ilmu. Parameter merupakan suatu output yang menjadi batasan untuk menentukan jenis aktivitas yang berkaitan dan lebih spesifik dalam melakukan pengukuran ruang, yang dibagi menjadi: *motion*, *image*, dan *video*. Gambar 5 mengilustrasikan beberapa sampel aktivitas penggunaan AI yang termasuk dalam parameter motion sehingga dapat dianalisis pola ruangnya pada gambar 6.



Gambar 5. a) Filter Foto Interaktif; b) Pose Reflektif Interaktif; c) *Digital Motion Pottery*
Sumber: Kristinto, 2023

Parameter motion membutuhkan luas ruang kurang lebih 6m^2 dengan kombinasi ratio ukuran ruang 3:2 dan jarak fokus sensor berada pada 30-200 cm.

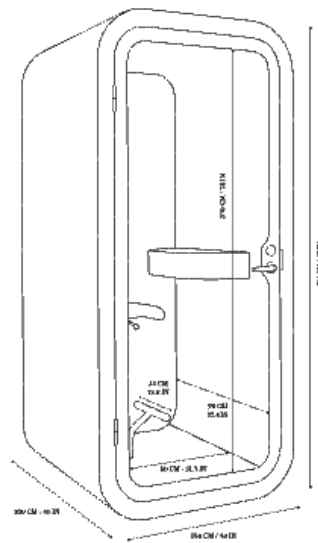


Gambar 6. Sketsa Studi Jarak Pandang Layar LED dan Luas Ruang *Motion Creative*
Sumber: Kristianto, 2023

Gambar 7 mengilustrasikan proses *digital drawing* dengan bantuan AI yang termasuk dalam parameter image sehingga dapat dianalisis pola ruangnya pada gambar 8. Parameter *image* membutuhkan luas ruang kurang lebih $1,5\text{m}^2$ dengan kombinasi ratio ukuran ruang 1:2 maupun 1:1 dan jarak fokus sensor berada pada 0-30 cm. Desain ruang dapat berbentuk seperti *mini pod*, *telephone booth*, dan meja yang dilengkapi dengan layar untuk menggambar dan melakukan *editing*.



Gambar 7. *Digital Drawing*
Sumber: Kristianto, 2023



Gambar 8. *Mini Pod Designer Room*

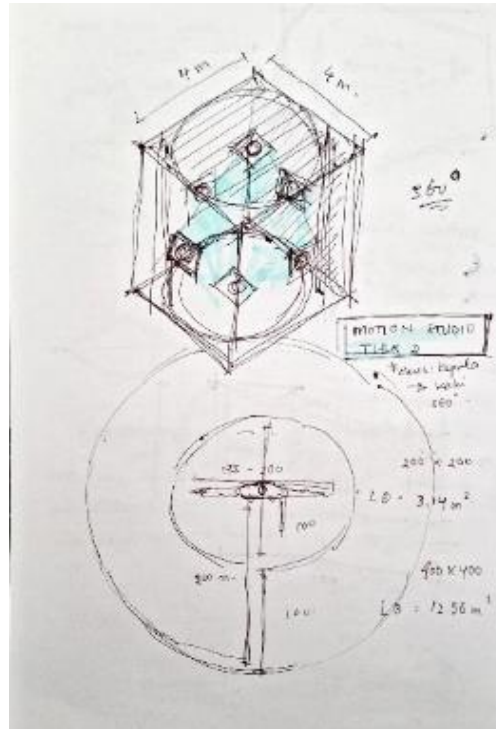
Sumber: Kristianto, 2023

Gambar 9 mengilustrasikan proses perekaman visualisasi 3D oleh AI yang termasuk dalam parameter video sehingga dapat dianalisis pola ruangnya pada gambar 10. Pemetaan video 3D membutuhkan luas ruang optimal 12,56 m² dengan ratio ukuran 1:1 dan jarak fokus sensor berada pada 50-200 cm.



Gambar 9. Pembuatan Video dari *3D Motion Sensor*

Sumber: Kristianto, 2023



Gambar 10. Sketsa Studi Pengukuran Standar Ruang 3D Motion dengan Asumsi Penggunaan Kamera 360°.

Sumber: Kristianto, 2023

Visualisasi Desain Ruang Kreatif

Berikut ini visualisasi ruang untuk menunjukkan suasana dan pengalaman ruang yang ingin diciptakan dan dicapai pada desain ruang kreatif untuk meningkatkan kolaborasi manusia dan AI. Gambar 11 mengilustrasikan aspek media imersif dan gambar 12 menunjukkan layout dan tatanan display ruangan berdasarkan aspek keterlibatan audiens.



Gambar 11. Visualisasi Ruang Media Imersif

Sumber: Kristianto, 2023



Gambar 12. Visualisasi Ruang yang Melibatkan Audiens

Sumber: Kristianto, 2023

Gambar 13 merupakan visualisasi ruang berdasarkan aspek pengalaman ruang, dimana audiens merasakan ruang kreatif dengan berinteraksi dengan layar *display* dan memanfaatkan setiap ruang menjadi sebuah bagian dari ekspresi kreatif.



Gambar 13. Visualisasi Ruang Kreatif yang Memberikan Kesempatan Pengalaman Secara Langsung

Sumber: Kristianto, 2023

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dalam artikel ini, telah dibahas tentang interaksi manusia dan kecerdasan buatan (AI) sebagai pendekatan dalam desain ruang kreatif. Terintegrasi dengan teknologi AI, interaksi manusia dan AI dalam ruang kreatif memberikan potensi baru untuk menghasilkan pengalaman yang kreatif, inovatif, dan mendalam. Melalui interaksi manusia dan AI, ruang kreatif dapat menjadi lingkungan yang dinamis, di mana manusia dan AI saling melengkapi dan berkolaborasi. AI dapat membantu memperluas kemampuan kreatif manusia dengan memberikan sumber daya dan alat yang canggih, seperti analisis data, pembelajaran mesin, dan generasi otomatis. Hal ini memungkinkan manusia untuk mengeksplorasi ide-ide baru, mengoptimalkan proses kreatif, dan menciptakan karya yang lebih kompleks. Pendekatan desain ruang kreatif yang terintegrasi dengan AI juga memberikan kesempatan untuk meningkatkan partisipasi audiens. Melalui penggunaan teknologi interaktif, audiens dapat terlibat secara aktif dalam proses kreatif, memberikan masukan, atau bahkan menciptakan karya seni mereka sendiri. Ini menciptakan ruang untuk kolaborasi, dialog, dan pertukaran ide antara manusia dan AI.

Saran

Artikel ini hanya mencakup partisipan objek dalam lingkup pengguna media sosial Instagram sebagai media, sarana, dan komunitas pembuatan konten kreatif secara umum. Masih banyak kemungkinan kolaborasi yang terjadi dari berbagai disiplin ilmu lain dan variasi proses kreatif pembuatan konten. Sehingga variasi bentuk ruang dapat dikembangkan lebih luas lagi dengan mengkaji variasi aktivitas dari berbagai disiplin ilmu lain dengan pendekatan *user experience*.

REFERENSI

- A Major Exhibition on Artificial Intelligence Worldwide*. (2019). Retrieved Mei 8, 2023, from Universal Everything: <https://www.universaleverything.com/exhibitions/ai-more-than-human>
- Anantrasirichai, N., & Bull, D. (2022). Artificial Intelligence in the Creative Industries: A Review. *Artificial Intelligence Review*(55), 589-656.

- Barbican Immersive. (2019, Mei). *AI: More than Human*. Retrieved Maret 30, 2023, from Barbican: <https://www.barbican.org.uk/hire/exhibition-hire-barbican-immersive/ai-more-than-human>
- Boden, M. A. (2004). *The Creative Mind: Myths and Mechanisms*. New York: Routledge.
- Candy, L. (2007). New Media Arts and the Future of Technologies. *Communications of the ACM*, 30-31.
- Dellermann, D., Calma, A., Lipusch, N., Weber, T., Weigel, S., & Ebel, P. (2019, Januari). The Future of Human-AI Collaboration: A Taxonomy of Design Knowledge for Hybrid Intelligence Systems. *Conference: Hawaii International Conference on System Sciences*. doi:10.24251/HICSS.2019.034
- Kim, J., & Il, I. (2023, Februari). Anthropomorphic response: Understanding interactions between humans and artificial intelligence agents. *Computer in Human Behavior*, 139.
- Long, D., & Magerko, B. (2020). What is AI Literacy? Competencies and Design Considerations. *2020 ACM Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI 2020)*. New York: Association for Computing Machinery.
- Long, D., Padiyath, A., Teachey, A., & Magerko, B. (2021). The Role of Collaboration, Creativity, and Embodiment in AI Learning Experience. *C&C '21: Creativity and Cognition*. New York: Association for Computing Machinery.
- Maiden, N., Lockerbie, J., Zachos, K., Wolf, A., & Brown, A. (2022). Designing new digital tools to augment human creative thinking at work: An application in elite sports coaching. *Expert Systems*, 40(3).
- Pyke, M. (2019, Mei 24). *Future You installation at AI: More Than Human, Barbican, London*. Retrieved Mei 8, 2023, from YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=0PNUvVd93Y>
- Romelteia. (2021, November 7). *Pengertian Konten, Content Creator, dan Jenis-Jenisnya*. Retrieved Mei 8, 2023, from Romelteamedia: <https://www.romelteamedia.com/2021/11/pengertian-konten-content-creator-dan.html>
- Siregar, F., & Sudrajat, D. (2017). *Enabling Spaces: Mapping creative hubs in Indonesia*. Jakarta Pusat: Centre for Innovation Policy and Governance Indonesia Sustainability Centre.
- Weltofa, A. (2022, November 2). *6 Profesi Populer Dunia Kreator Konten, Sangat Menguntungkan*. Retrieved Maret 30, 2023, from IDN Times: <https://www.idntimes.com/tech/trend/andra-weltofa/profesi-populer-dunia-kreator-konten-c1c2?page=all>
- West, D. M. (2018). *Future of Work: Robots, AI, and Automation*. Washington, D.C.: Brookings Institution Press.
- Zhang, Z., Wen, F., Gio, X., He, T., & Lee, C. (2022). Artificial Intelligence-Enabled Sensing Technologies in the 5G/Internet of Things Era: From Virtual Reality/Augmented Reality to the Digital Twin. *Advanced Intelligent Systems*(4).
- Zhou, X., Brummelen, J. V., & Lin, P. (2020). Designing AI Learning Experiences for K-12: Emerging Works, Future Opportunities and a Design Framework.